GEIBUN MOOKS No.143

発行日●1995年6月20日発行

NEO·GEO FREAK
ネオジオフリーク

SNK公認オフィシャル情報誌

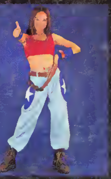
NEO·GEO CD

1995 VOL.2

580YEN

芸文社

特別付録



▶千葉麗子オリジナルポスター

《ブルー・マリー バージョン》



風雲黙示録
●ボスキャラ使用コマンド&逆転必殺技

ワールドヒーローズパーフェクト
●全キャラ必殺技コマンド&ボスキャラ公開

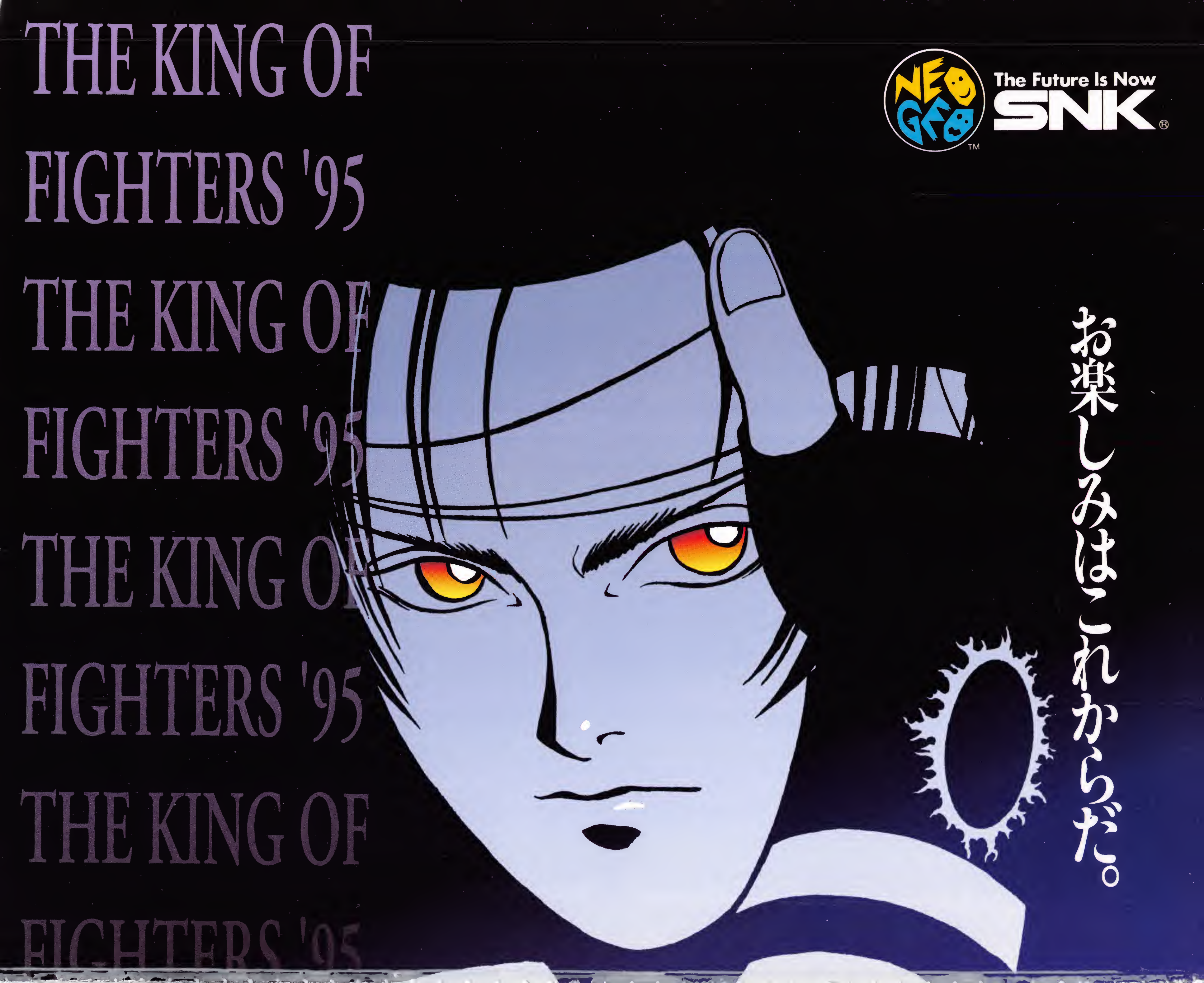
餓狼伝説3 完全攻略マニュアル VOL.2
●山崎&秦兄弟使用による完全攻略

●神竜戦記〜その世界観

●クロスソード!!徹底攻略

●NEO·GEO声優名鑑Vol.1

●フレッシュ4タイトル設定原画集


THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTERS '95
NEO GEO
The Future Is Now
SNK
お楽しみはこれからだ。



THE KING OF Fighters '95
TM
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月発売予定!
ネオジオ(ロムカセット)版・'95年8月発売予定
ゲームをしよう。ネオジオCD
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
NEO GEOはSNKの登録商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 [AM9:00~PM5:00(月曜除く)] ※電話番号はお間違えなく。


NEO GEOはSNKの登録商標です。
未体験の闘い(バトル)が、君を待つ。
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
(5月26日発売
価格29,800円
(税別))
風雲黙示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく ©SNK 1995
獅子王
拳で闘うか、武器で闘うか。
対戦史上に風雲急を告げる近未来格闘!!
イーグル
ゴズウ
メズウ
キャロル
ニコラ
ジョーカー
チュン
ゴードン
ハヤテ
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う! 鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ! 自慢の武器で大ダメージを与えろ! 全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!

CONTENTS

NEO·GEO FREAK

1995.VOL.2



AD INDEX

真・獅子王使用コマンド＆対CPU戦クリア攻略



風雲黙示録の魅力のひとつに、多彩なシステムを使った闘いがある。前回でもすこし触れていたのだが、今回はもっとつっこんだ、より実践的な使用法などについて紹介してみたい。



風雲黙示録™
—格闘創世—

ライン攻撃

ライン間での攻防の主力武器となるのがスーパーライン攻撃である。判定が強く、大きいために相手に歩いて下をくぐられて反撃されることがほとんどない。キャラによっては（キャロルなど）上下の幅が広く、避け攻撃すらつぶせるときがある。

大ジャンプライン攻撃は画面の外までジャンプをしてから、急激に落下攻撃をしかける。相手の武器投げにあたらないという利点があるものの、コマンド入力時の敵の位置に落ちてくるため、相手が移動すると容易に反撃を受けてしまう。攻撃までの時間が長く、見切られやすいのも欠点。

ステップライン攻撃は同一ラインの相手を攻撃でき、しゃがみガード不能なので対人戦では役に立つ。

投げ返し・殴り返し

殴り返しや投げ返しは、レバー方向に関係なくできて、連打により確率がアップする。ただし、タイミング良く1回だけボタンを押しても出すこと自体は可能で、強攻撃で殴り返すにはタイミングが命。

殴り返しから連続技やキャンセル必殺技もでき、極端な例でいえば、殴り返し弱攻撃～強攻撃～キャンセル逆転技も可能だが異常に難しい。

また、投げ返しの限界回数はいまのところ不明だが、投げ→投げ返し→殴り返しなどもできる。

ただし、投げ技の逆転技を投げ返したり、投げを逆転技の投げで返したりといったことはできない。

とりあえず使いこなしておければ便利なシステムである。

避け攻撃

避け攻撃は、ガードポーズ中にのみ出すことができ、上半身のやられ判定がなくなり、しゃがみキックなどの体の下の方を攻撃する技以外をかわしつつ攻撃できる。

キャンセルをかけることが可能で、相手の突進技を止めつつ避け攻撃をキャンセルして連続技を入れることもできる。しかもガード不能なので、避け攻撃のリーチの長いキャラは非常に有利だ。

また、複数回ガードの必殺技や飛び道具、連続技のガードとガードのあいだに出すこともできるので、足元に判定のある技以外をガードしたときは積極的に狙っていきたい。

いちおう同一ライン上で飛び道具を直接ぬけることもできるが、しゃがみ武器投げや特殊武器投げには弱い。



こうなる前に投げ返し、殴り返しを狙おう



対戦での奇襲に有効だ



避け攻撃は突進技などを返すのに有効だ

武器投げ・武器返し

武器攻撃関係の新しい補足として、通常の武器投げは、立ち・しゃがみ・ジャンプ中のいずれの状態のときにでも出すことができ、通常武器と特殊武器の共通点として、相手に密着している間合いだと武器を投げることができない。

また、武器返しも、ジャンプ中・しゃがみ状態で返せる。別ラインから飛んできた武器も返せるが、特殊武器は打ち消す（止める）のみである。



別ラインからの武器投げもCで返せる

また、武器殴りの変わった使い方に、ジャンプの着地寸前に1回ボタンを押すと武器をふりかぶるモーションのみが出た後に着地で自動的にしゃがみ武器殴りを出すというものがある。ゴズウなどの武器攻撃のモーションが長いキャラだと相手のガード方向を迷わすことができる。

徹底攻略 風雲黙示録



圧倒的破壊力を持った最強・最後のキャラクター



真・獅子王

真・獅子王を使うには

家庭用の風雲黙示録では、ラスボスである真・獅子王が使用できることが判明した。

条件は、真・獅子王以外の全キャラを倒したセーブデータが入った状態で、プレイヤー対戦モードのキャラクター選択時にカーソルを獅子王に合わせ「レバーを下に10回連続で入れた後、Aボタンを押す」と、画面がフラッシュして使用が可能となる。

必殺技

アースチョッパー

真・獅子王の技は、獅子王と同じものが多い。ただし、これは見た目だけであり、破壊力は当然、圧倒的に真・獅子王の技のほうが上だ。

肝心のアースチョッパーの性能だが、剣を振り上げたモーションにも攻撃判定があり、リーチも非常に長い。至近距離でガードされるとスキがあるが、対戦中はドンドン使ってしまっても特に問題はない（真・獅子王は対人戦専用で、対CPU戦では使えない）。

ビーストブロー

ダッシュで前進し、相手の目の前でジャブを出す。当たると数発のパンチ～アッパーとくりだす。（通称プチ乱舞）Bで出して相手に当たると別ラインに飛ばす。

実は真・獅子王の投げ間合いは広く、この技をガードさせると相手に投げられず、こちらは投げれる、という絶妙の間合いになる。かなりズルイが非常に使える技だ。

ナイトメアー（当て身投げ）

コマンド入力後のポーズに、飛び道具以外の技が触れると投げ～キックと攻撃する。

この技の利点は、飛び道具以外ならばライン攻撃や、一部の足払いなども、問答無用に投げすてるところだ。空振りしたときのスキもかなり小さく、起き上がり、ラッシュ中、いろいろな場面で使える便利な技だ。コマンド失敗でジャンプしないよう注意。

ハンターキラー

これは真・獅子王だけが持つオリジナル技だ。スピードが速く、ガードされてもスキが小さく、1発当たると自動的に2段攻撃になる。

また、本来ならばキャラ特性でふれるべきだが、真・獅子王のジャンプ以外の強攻撃には電撃が流れており、その分リーチ、攻撃力ともに獅子王よりも強く設定されている。参考までに。

ゴッドブレス

ためが必要な飛び道具で、コマンド入力のタイミングが難しいこともあって使い勝手はあまり良くない。

ガードされても3回分けずれるのだが、出るのが遅く、ライン間ホーミングもしない。同一ライン間では跳び越されにくいのだが、ための必要のないサイレントストームの方が使いやすい。どの技にもいえるがダメージは大きい。

サイレントストーム

真・獅子王の飛び道具の中では最も使いやすい技だ。

ライン間ホーミングがあり、間合いによっては相手の前後からはさむように飛行する（ただし逆ガードになるということはないが）。

この技とは関係ないが、真・獅子王の面白い連続技を一つ。近距離立ち強キック～立ち弱キック～しゃがみ強キックで4段攻撃となる。屈辱技としていいかもしれない。

サンダーゴッドブレス

真・獅子王だけが持つ飛び道具だ。雷をまといながら3本の剣を投げつける。

出るまでのスキは比較的小さく、ライン間ホーミングはないものの剣が3本出るため、同一ライン上で跳び越すのはほとんど不可能。

相手に跳び越えて攻撃されることはないので、遠距離戦での牽制や中間距離でいきなり出すと効果的



アースチョッパー
先端を当てれば反撃されない



ビーストブロー
フィニッシュはアッパーだ



ナイトメアー（当て身投げ）
一部をのぞく足払いも取れる



ハンターキラー
浮いてるので下段技に強い



ゴッドブレス
同一ラインではかわしづらい



サイレントストーム
2本の剣が相手を襲う



サンダーゴッドブレス
この技は剣が3本

コマンドはすべて右向き時のもの

	アースチョッパー ↓↙←↖+C
ビーストブロー ↙←→+AorB	ナイトメアー（当て身投げ） ↓↘→↗+C
ハンターキラー ↓↙←+AorB	ゴッドブレス ↓ため↑+BCorABC
サイレントストーム →↘↓↑+BCorABC	サンダーゴッドブレス ←↓↙+BCorABC
キングストレート →↘↓↙←→←→+A	キングアッパー →↘↓↙←→←→+B

逆転技

全身の闘気を片手に集中させて、強力なストレートをはなつ技で、獅子王のものと見た目は同じである。

連続技にはならないが出るのが早く、非常にリーチが長い。一度出してしまえば判定も強く、相手が跳んできてもよく当たるので、正面へのバリアのような効果がある。あたえるダメージも絶大なので、たとえ相討ちになっても問題はない。ただし、相手の飛び道具を消すことができないので、考えなしに連発するのは有効な手段とはいえない。

キングアッパーもだいたい似たようなモーションから闘気をまとったアッパーをはなつ。前方へのリーチは短いものの上方向への判定は文句のつけようがないくらい強い。この技も飛び道具を消すことはできないので、どうせならキングストレートを使うことをおすすめする。



キングストレート
出てしまえばリーチが長いが、武器投げには要注意



キングアッパー



対空としては強力だが、使用頻度は低い

熱血の風雲児ハヤテ 父を越え最強を目指せ!



ハヤテ

基本戦法

ハヤテは技のリーチが短く、必殺技も判定が弱い上にスキが大きい技ばかりだ。対人、対CPUともに苦戦を強いられる。

対人対戦では立ち弱キックのリーチが比較的長く、出るのが早いので接近戦で結構使える。離れたら幻影飛棍の特性を利用し、相手の飛び道具を打ち消しつつ攻撃したり、たまに奇襲として烈風殺を混ぜたりして闘おう。

対CPU戦では、しゃがみ武器が対空に使えるので、跳ぶのを待つのが有効。

また、ジャンプ弱キックで跳び込み、少し歩いてから投げるパターンも使える。投げ返しに備えCは連打しよう。

必殺技

強烈斬

すこし助走をつけたあと、両手でブーメランを振り上げて相手を殴りつける。

相手の下にもぐるように出せば対空に使えないこともないが、対空ならばしゃがみCのほうが使い勝手がいい。

ガードされるとスキが大きく反撃を受けやすいうえに、助走の部分の判定が弱いので相手の弱技や武器攻撃で止められやすい。

当たった時のダメージは大きく、ジャンプ弱攻撃からしゃがみ弱キックキャンセル強烈斬とつなげて連続技にすることができるのが救い。

飛天昇王脚

ひざ蹴りのような格好で突進し、最後にひざを出したまま上昇する。

技の最後の上昇するときは無敵で、飛び道具を抜けたりできるのだが、対空技には見てから出しても間に合わないし、回転中は判定が弱く止められやすいうえ、近くでガードされるとほとんど反撃されてしまう。

利点としては、Aで出して上昇中のひざだけ当てれば反撃を受けにくいということと、しゃがみ強パンチキャンセルから出すなどして連続技に組み込むことも可能だということがあげられる。

この技もガードされると一回しかけずれないのではっきり言って使えない。

烈風殺

空中から拳を出しつつ斜め下へ向かって突進し、当たると無数のパンチをたたき込み、最後にキックでしめる技。

垂直、前方、後方、どのジャンプからも出せるが、頂点からしか出せず、判定自体も強いとはいいがたい。

ジャンプ中にほかの技を出してから烈風殺を出すこともできず、ガードされると跳ね返ってしまうので反撃をうけやすい。

あまり使える技とはいえないが、ダメージが大きいので、対人戦にかぎっていえば奇襲としてなら使える。

念動飛棍

ハヤテの持つ特殊武器のひとつで、ラインを変えて移動する相手に対しては、ブーメランがホーミングしていくためにラインアタックで逃げられにくい。

相手と同一ラインにいるときに出すと直進するだけで、射程距離が限られていて、弱だとズームアウト時の画面端から端までとどかないうえ、技の攻撃判定が出るまでが遅いために出かかりをつぶされてしまうことも多い。

結果的には武器投げの中でも使えない部類に入るため、使用する機会は少ないだろう。

幻影飛棍

基本的に出るまでは遅いのだが、3つに分裂するためにジャンプではほとんどかわせず（不可能ではない）、相手の飛び道具とかち合っても残りの2つが相手に当たることもある。射程距離も長い。

同一ラインで出したときはラインアタックでかわされてしまうが、別ラインからであれば大ジャンプライン攻撃以外でかわすのは難しい。

ハヤテの飛び道具の中では



対空技に使えるが、つぶされることもある



最後の膝蹴りには無敵時間がある

強烈斬	↓↘→+C
飛天昇王脚	↓↙←+AorB
烈風殺	空中で↓+AorB
念動飛棍	→←→+BCorABC
幻影飛棍	→↓↘+BCorABC
奥義！無双乱舞	↓↙←↙↓↘→+A



ダメージは大きいのだが、ガードされるとスキが大きく使いにくい



ラインアタックで逃げていく相手に対してホーミングしていく



ブーメランによる3方向同時攻撃だ！ 相手はまずよけられない

逆転技

奥義！無双乱舞

体力ゲージが赤くなってから入力すると出る、いわゆる乱舞技。ダッシュのように直進し、相手に接近するとしゃがみキックのモーションが出て、当たれば乱舞が発動し、ガードされるとそこで技が終わる。とりあえずスキが少なく反撃は受けづらいものの、けずりダメージはなく、しゃがみキックから始まるのに立ちガードも可能。加えて空中の相手にはほぼ当たらず、当たっても最初のキックだけなのでダメージは微々たるものだ。通常技をキャンセルして出すと、一瞬しゃがみキックのグラフィックが出て、あきらかに相手に当たっているのだが、すぐに引っ込んでしまい連続技にはならない。

結局のところ、まぐれ当たりを期待するにすぎないが、唯一、近距離立ち強キックから連続技となる。







ダッシュから合計12発＋ブーメランの一撃を決める！

対CPU攻略

ハヤテ攻略／ジェイケイ

ハヤテ

待っているとよく跳び込んでくるので、しゃがみCで落とす。相手は転ぶのでほんの少し間合いをつめると、起き上がった後にすぐ跳び込んでくるので繰り返し、CPUをパターンにはめることができる。以下、これを跳び込み待ちパターンとする。

CPUはパターンにはまっていればジャンプの昇りで技を出すが、たまに技をださずにジャンプの頂点で烈風殺を出すことがある。反応してガード後に強烈斬などで反撃。



★対ハヤテ

対空技のしゃがみCで落とし、この位の間合いで待っていれば再び跳んでくる

イーグル

ラウンド開始直後に←+Dで上のパイプにつかまり、ライトをすべて落とす。そのあとは下ラインに戻って跳び込み待ちパターンでいい。

イーグルはライン攻撃を多用するので、スーパーライン攻撃以外は相手方向に歩いてくぐり、しゃがみCを当てる。

アメリカンスクリューはガード後しゃがみ弱キック連打、アックスブームが頭上をこしていった場合は戻り際にも攻撃判定があるのでバックジャンプでよけよう。



★対イーグル

ラインアタックはくぐってしゃがみC（出せるのであれば無想乱舞）で返す



★対ゴズウ

うかつに跳び込むと轟天のエジキになりやすいので、やはり跳び込み待ちで

常識を打ち破る新たな格闘技・風雲拳
世界最強を夢見て今日もハヤテが叫ぶ！

ゴズウ

跳び込み待ちパターンが基本となる。こちらから跳び込むと轟天で返されてしまう。

待っていると近い間合いでスライディングを出すことがあるが、これはガードしてしゃがみC。無道牛炎波はガードして大ダッシュから投げる。当然、投げ返しに備えてCボタンは連打しよう。

轟天で突っ込んで来たら、反応できれば武器投げ、できなければ無難にガードする。

投げハメにもっていくときは一度転ばせてからがいい。



★対メズウ

武器投げの直後に技は出せないので、ダッシュしてきたら投げてしまおう

メズウ

基本的にはゴズウと同じなので、跳び込むのは転ばせてから。例の、間合いを合わせた跳び込み待ちが有効。

轟天やスライディングはゴズウと同じ対処法でOK。

無道水流波は、無難にいくならガード、返すならバックステップして垂直ジャンプC。

待っていると武器投げの後にダッシュで目の前に来ることがあるが、C連打で投げる。画面端で待っていると、メズウに限らずよくある状況なので頭の隅にとどめておこう。

キャロル

跳び込み待ちがいい。その他に間合いを合わせて（スタート時よりほんの少し遠い間合い）、垂直ジャンプからBの烈風殺を出すと、ジャンプして当たりにきてくれる。画面端に追いつめると武器投げをしてくることが多い。

CPUキャロルはライン攻撃を多用するので、イーグルと同じ方法で反撃しよう。乱舞もよく入る。

スピニングトップはガード回数を見極めれば強烈斬で反撃が可能だ。



★対キャロル

端においつめたら垂直ジャンプからのB烈風殺が当たりやすい



※この攻略は開発中のサンプルバージョンで行われたものです。

得意のブーメランで相手を落とせ
逆転技・奥義！無双乱舞を決めろ



CPUニコラは待っていると勝手にガルバニックプレイを空振りするので、確実に反撃しよう

ニコラ

こいつにも跳び込み待ちが有効。よくジャンプするし、勝手にガルバニックプレイを空振りしたりする。ガルバニックプレイは着地のスキが小さいので、空中にいるあいだに強烈斬などで反撃するようにしよう。

画面端に追いつめれば、キャロルと同様に一定間合いからの垂直ジャンプB烈風殺にハマる。確率的にはキャロルよりも当たってくれる。

武器投げに対してはガードに徹するのが無難。

ジョーカー

待っていればよく跳んでくるので、とりあえず跳び込み待ちのパターンにハメる。

CPUジョーカーは垂直ジャンプやバックジャンプをするとブラッドパラソルを出すので、直接返すならタイミングを合わせてしゃがみCで、難しければガード後にしゃがみ弱キック～しゃがみ強キックとつなげて反撃。

別ライン間でのマーダーハットは、位置関係によって後方から飛んで来ることがあるが、これは逆ガードではない。



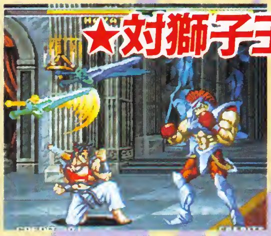
この場合は←でガードできる



終り際に幻影飛棍を重ねよう



ゴードンはよく跳び込んでくる



この技だけはガードするように



アースチョッパーや近距離での武器投げをガードした後、これを出そう

チュン

このステージも上ラインの灯籠が邪魔なので、開始直後に落とす。CPUチュンもライン攻撃が多いが下をくぐり反撃。跳び込み待ちもいい。

チュンの体力が半分以上減ってからダウンさせると、怒るモーションに入る。このときにチュンに触れると、攻撃力こそないものの転ばされるので非常にうっとおしい。怒り終わるときに幻影飛棍を重ねるとよく当たる。白虎弾はAならガード後に投げか弱技、Bなら強烈斬などで反撃。

ゴードン

しつこいようだが跳び込み待ちパターンでいい。CPUゴードンはよくジャンプしてくるので間合いを調節すればハマる。画面端での垂直ジャンプB烈風殺パターンも有効。

ゴードンは時折、思い出したようにフリクションヒートを出すことがあるが、同一ライン上であればガード後に強烈斬で、別ラインならばスーパーライン攻撃で反撃する。

攻撃力が高く、1発1発のダメージが大きいので油断をしないように。

獅子王

とにかく一度相手方向へのステップライン攻撃を当ててしまえば勝ちは確定だ。

ガード、HITにかかわらず、獅子王はこっちがステップラインを出している間に飛び道具を撃って来るので、サイレントストームだったらガードして再びステップライン攻撃、それ以外の飛び道具なら手前ラインに戻ってすぐにステップライン攻撃を出せばCPUはハマる。

最初の一撃はアースチョッパーをガードしてからがいい。

真・獅子王

基本的には獅子王とまったく同じパターンが通用するので、いかに最初のステップライン攻撃を当てるかだけが問題となってくる。獅子王よりも飛び道具が1つ多いが、どのみち当たらないので無視。

サイレントストームのみガード後にステップライン攻撃を出すのも獅子王と同じ。

スタート直後などにビーストブローをガードすると投げにくるので、しゃがみ弱キックでおいはらうようにしよう。こいつを倒せばクリアだ！

悩める格闘技の乙女が画面せましと跳びまわる キャロル





Bスワンは裏に回るがスキが大きい。しかしCPUは反撃してこないのだ

基本戦法

ラウンド開始直後からAのスワンダイビング（以下Aスワン）を出す。当たったら相手の起き上がりに再度Aスワンを出し、当たらなくても、空振りしないようにとにかくAスワンを出す。連続して当てることができれば相手は気絶するので、ルードボールを当てる。当たった相手は別ラインへ飛ばされるので、ライン攻撃で追いかける。

CPUが自分から別ラインへ逃げた場合は、相手の行動によって対応していく。武器を投げたらステップライン攻撃を、そのまま別ラインにいるならスーパーラインアタックや特殊武器攻撃を出す。

必殺技

スピニングトップ

両手を支点に開脚しながら回転し、相手の足元を連続して蹴る多段ヒットの技。

Aで出すと2HITし、Bで出すと4HITとなる。

キャロルの必殺技はこのゲームには珍しく、ガードされたときに複数回けずる技が多く、スピニングトップもその例にもれず複数回けずることができる。

技が出るまでの、ボールを頭上に投げるモーションにスキがあるが、出きってしまえば問題なく、ガードされても通常技や武器などの反撃をうけづらい。

ドリームアングル

ジャンプ中に出せる技で、相手の頭上で逆立ちしながら片手でボールによる攻撃をおこなう。

最大3HITとなるが、ガードされると着地するまでにスキができてしまい、反撃をうけてしまう。けずりダメージは少ないが、この技も複数回けずりになっている。

対人であれば、相手の頭上を跳び越すように出して、ガード方向を迷わせるのも有効だが、じつは跳び越えたとしても逆ガードになるということはないので、あくまでも奇襲用といえる。

スワンダイビング

地上においたボールを支点に、前転しながら闘気をまとったあびせ蹴りをする技。

Aボタンで出すと1回転し、Bボタンで出すと2回転する。

判定自体は強いため、出してしまえば対空技にもなるので、Aボタンで出す方はキャロルの技の中でも使える部類にはいる。

Bボタンで出して相手がガードした場合は画面端でなければ裏側に回るので、対人ではスキが大きく反撃されるものの、なぜかCPUはほとんど反撃しないので攻略するときに役に立つ。

ルードボール

パワーをおびたジムナス・ボールを相手に向かって投げつけ、ボールに当たった相手を別ラインへと吹っ飛ばすことができる。別ラインに飛ばしたらスーパーラインアタックで追いかけよう。

ただし、技が出るまでに時間がかかるうえに、ボール自体のスピードもあまり速くないので、対人・対CPUともに当てづらい。

複数回ガードにもならないのだが、当たった時のダメージ自体は大きいので、とりあえず相手が気絶した時に使うといい。

レインボーアタック

ジャンプをしてバレーボールのスパイクのようにジムナス・ボールを地面に叩き付け、爆発させる技。

ガードされても相手の体力を複数回けずることができ、BCで出すよりもABCで出したほうが地面で爆発している時間が長い。当然、地面に残った爆風にふれた相手はダメージをうける。

技の出始めのジャンプ中は無防備なのだが、投げつけたボールが地面に当たるまでにも判定があり、相手に直接当てることも爆風で牽制することもできる。



対空技だが、CPUを固めるのにも使える



下段攻撃に見えるが立ちガード可能で、終り際に少しスキがある



裏回りに使うのも有効だが、しゃがみガードできてスキが大きい



このあと、別ラインに吹き飛ばす



直接当てにいくのも有効だ

スピニングトップ	↓↙←+AorB
ドリームアングル	ジャンプ頂点↓+C
スワンダイビング	↙ため→+AorB
ルードボール	←↙↓↘→+BCorABC
レインボーアタック	→↓↘+BCorABC
ナーティーボール	→←↓↑+A

逆転技

ナーティーボール

空中高く舞い上がり、ジムナス・ボールを地面に叩き付ける。ボールはタイムカウンターが4ぐらい減るあいだに画面上を数回跳ね回り、相手に当たってもボールが消えないために最大2回までHITさせることができる。

また、この技は特殊な性質としてガード不能なうえに相手を追尾しながらバウンドするので、対人・対CPUともにチャンスがあったら積極的に出すようにしよう。

CPUはまれにラインアタックでかわしたりするが、人間がかわすのはむずかしい。

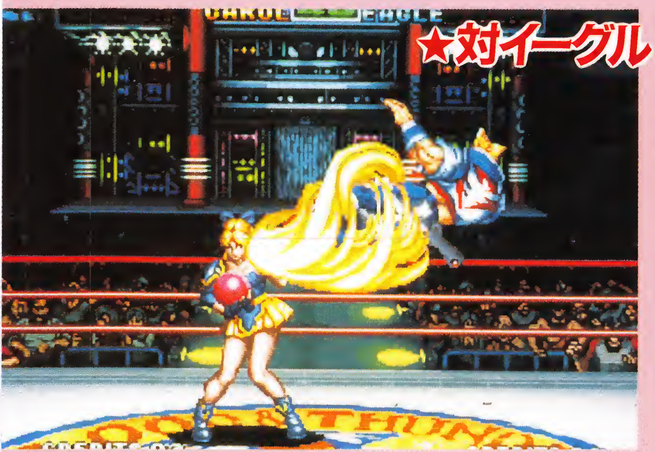
ほかにも、技の出始めのジャンプにはスキがあるものの、一度ボールを投げてしまえばダメージを受けてもボールは消えずに跳ね回る。ただし、技が出ているあいだ自分は動けるが、避け攻撃以外の攻撃は出せない。



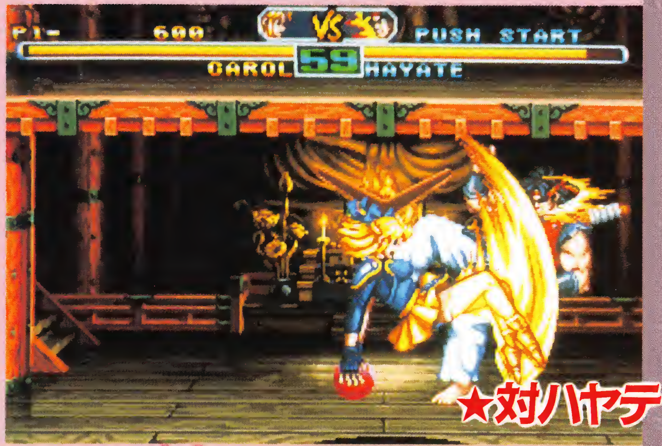
ズームアウトしていなと出ない。別ラインから出すのも有効

新体操と気を組み合わせた華麗な格闘技の使い手キャロルを使えばクリア確実

キャロル攻略／MAR㋠



確実にいくならばアメリカンスクリューはガードし、C連打で投げよう



開始直後からスワンダイビングを出していく。3人目までに出ればこれだけでOK



ゴズウは武器投げを多用する



イーグル

イーグルに対しては、ジャンプ弱キックからBスワンパターンにもっていく。上ラインにあるライトはガード不能でダメージも受けるので、スタート直後にライン移動し、すべて落としておきたい。CPUが食らってくれればラッキーだ。

アメリカンスクリューはガード後に投げ、近距離からのアックスブームは立ちガードしよう。しゃがんでいると上を越えて、判定を持ったまま後ろから飛んで来るからだ。

ハヤテ

とりあえず、ためをつくりながらしゃがんで待つ。CPUハヤテが近付いてきたら、しゃがみ弱キック数発からしゃがみCキャンセルBスワンダイビングとつなぐ（以下、Bスワンパターンとする）。前半のCPUは比較的どのキャラでも当たってくれるので、起き上がりにスワンダイビングをかさねる。

中盤からはガードが堅くなるが、気にせずにBスワンパターンにもっていく。跳び込みを落としてからがいい。

メズウ

ほとんどゴズウと同じなので、しゃがみ待ちからのBスワンパターンで問題ない。

対空もしゃがみCでいい。本来、ゴズウ、メズウのジャンプCは非常に判定が強いのだが、CPUは使ってこないので、気にせずともよい。

また、CPUメズウは無道水流波を使ってくることがあるが、バックステップから垂直ジャンプC攻撃などでメズウ本体を攻撃すれば、反撃が可能だ（水流の下の方には攻撃しないように）。

ゴズウ

しゃがんで待って、近づいてきたらBスワンパターンへもっていく。

別ライン間では飛び道具を多用してくるが、真上から豪炎弾を撃たれたら注意。ガード方向がわかりづらく、順ガード、逆ガードと交互に飛んでくる場合があるからだ。

また、跳び込みやライン攻撃から強引に投げにくることがある。ガード後に投げ返しをする準備をしておこう。CPUの跳び込みには、早めのしゃがみCがいい。

ニコラ

こいつにもジャンプ弱キックからBスワンパターンにもっていくのが確実だ。

CPUニコラは武器投げを多用してくるが、安全にいくならガードしよう。

跳び込みをしゃがみCで落とし、相手が転んでいる間に少し間合いをつめると起き上がりに再度跳んでくることが多いので、しゃがみCで落とすとパターンにはまる（ニコラに限らず）。ガルバニックプレイを勝手に空振りすることも多い。反撃してやろう。

キャロル

ジャンプ弱キックからのBスワンパターンで勝てる。

ジャンプで跳び込むと、CPUキャロルも跳んでくることが多いが、空中で技を出せばつぶせるので問題はない。

ライン攻撃を連発することも多いが、無理に手を出さない方が無難。キャロルのスーパーラインアタックは下方向に強いため、避け攻撃が負けるときがある。スピニングトップはガード回数をみきわめて、しゃがみCなどで反撃するようにしよう。

★対ニコラ



この技も強いが、しゃがみ強パンチが超強力な対空になる



★対キャロル

ゴーカートに当たってもダメージはないが、うざったいので壊すのもいいかもしれないだろう

★対真・獅子王



ナイトメアーはダメージが小さいので気にしなくてよい

★対チュン



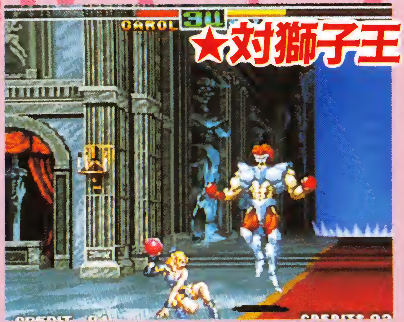
逃げることはまず不可能。一撃食らうのを覚悟しよう

★対ジョーカー



ブラッドパラソルはガードした後に投げを狙おう

★対獅子王



ラインアタックは戻り際にしゃがみ弱キックを

★対ゴードン



スパークボルトは食らってしまうとすごく痛い

ジョーカー VS

くどいようだがジャンプ弱キックで跳び込んでからのBスワンパターンでいい。

CPUジョーカーは、垂直orバックジャンプのときに、ブラッドパラソルをよく出してくる。冷静にガードし、投げよう（投げ返しに備えC連打）。普通のジャンプ攻撃はしゃがみCで落とす。

別ライン間でのマーダーハットは、自分の後ろから飛んでくることがあるが、ほとんどの場合、ジョーカーに対してガードすれば食らわない。

ゴードン VS

例によってジャンプ弱キックからのBスワンパターンにはまってくれる。

Bスワンパターン中に、相手がしゃがみCで転んだらスワンダイブを出すのを控えよう。相手の起き上がった所にスワンダイビングで移動してしまい、反撃されるときがあるからだ。

また、CPUゴードンはよく跳び込んでくる。しゃがみCで返せば、少し間合いをつめての跳び込みパターンにはまる。どっちでもOK

チュン VS

このステージの上ラインにある灯籠もガード不能でうっとうしいので、スタート直後に落としておこう。

チュンの体力が半分以下になった時に転ばせると、怒るモーションに入るのだが、このときにチュンに触れるとダメージこそないものの、転ばされてしまうので、様子を見るなり、終り際に飛び道具を重ねるなりしよう。

白虎弾をガードできたら、しゃがみ弱キック連打やC連打投げを決めよう。



珍しいピラニア登場画面。この画面を見るには運が必要

真・獅子王 VS

基本的に獅子王と同じBスワンパターンで勝てるはず。

ただし、攻撃力が異常に高いので、ちょっとしたミスが命取りとなってしまう。

また、獅子王、真・獅子王には全キャラ共通の簡単な勝ちパターンが存在する。ステップライン攻撃を連発するだけで勝てるのだが、くわしいパターンはハヤテによるCPU攻略のページを参照してほしい。

ビーストブローをガードすると、そのまま投げに来ることが多いので、反撃しよう。

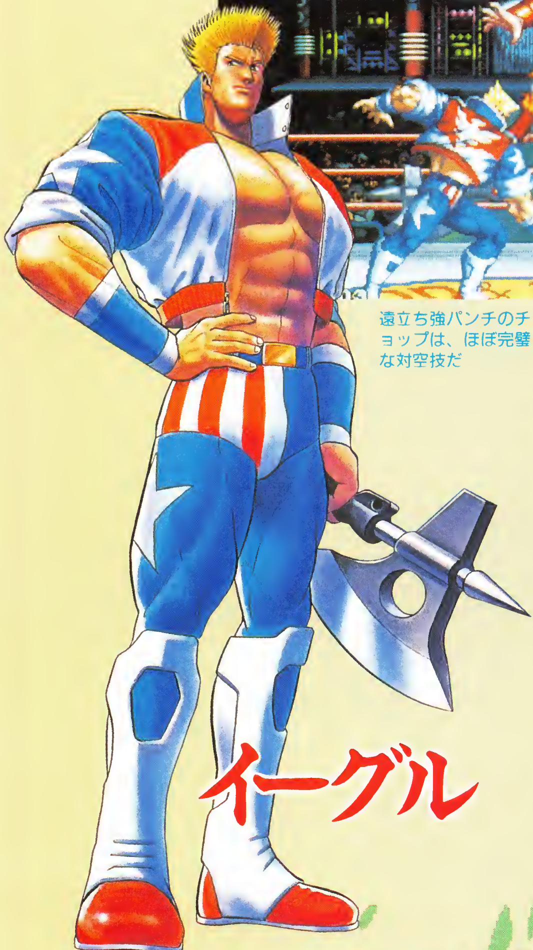
獅子王 VS

スタート直後にいきなりアースチョッパーやビーストブローを出してくるので、しゃがんで待ってCPU獅子王が近づいてきたら、しゃがみ弱キックからBスワンパターンにもっていく。

アースチョッパーは至近距離でガードできればスワンダイビングでの反撃が可能。

パターン中にしゃがみCなどをナイトメアー（当て身投げ）で強引に取られることがあるが、ダメージ自体は小さいので気にせず攻める。





イーグル

遠立ち強パンチのチョップは、ほぼ完璧な対空技だ

キャラ特性

イーグルは見た目通りのパワーファイターだ。スピード、リーチは平均に近いが、攻撃力はゴードン・獅子王と同等で、ハヤテを武器殴り8回でKOできる。ちなみに最強は真・獅子王で、武器殴り6回でKOさせる。

対空技はフラッシュウィングが結構使えるが、なんと出た瞬間が無敵ではなく、下方向に強い技につぶされることもある。確実に落としたいならば早めに出すか、遠距離立ち強パンチがいい。

地上戦ではしゃがみ強キックやアックスブームが強く、逆転技のイーグルスペシャルも投げ返し・殴り返しができないので非常に強力だ。

必殺技

アメリカンスクリュー

小さく垂直ジャンプして、全身に気をまとい、回転しながら相手に突進する技。

見た目の通りの突進技なのだが、技の出たときにジャンプのモーションがあるせいで、相手に見切られやすい。CPU戦でも後半になると確実にガードされてしまう。前方には強い判定があるが、上や下から攻撃されると負けてしまうことが多い。

結局、奇襲用ぐらいに考えておき、対人・対CPUともにガードされるのを前提として、C連打で投げ返しに期待するくらいだ。直接当たればラッキーという程度。

フラッシュウィング

いかにも対空用、と思わせておいて、とんでもないワナがある。そう、前述のとおり出た瞬間が無敵ではないのだ。ただし上空に浮いてからは無敵で、飛び道具も通過する。これさえ頭に入れておき、早め早めに出しておけば対空として使える。

地上戦でカウンター狙いで出すのもかなり危険だ。出た瞬間の地上にいるうちに技をくらってしまう場合があるためだ。このゲームの特徴として攻撃中の手足に食らい判定がないというのもカウンターを狙いづらくしているので、空振りに要注意。

アックスブーム

火柱をあげつつ手に持ったアックスを地面に叩きつけ、当たった相手を燃やす技。

飛び道具としての性能は、このゲーム中でも屈指だ。出るまでのスキこそあるものの見た目よりは小さく、アックスを地面に叩き付けるときの火柱にも当たり判定があるうえに、一度バウンドするため跳び込えにくく、バウンド後には別のラインの相手も追う。さらに戻ってくるときにも判定があるため、間合いを調節して相手を跳び越すようにバウンドさせると、判定を持ったまま相手の後ろから襲いかかる。とにかく使える技だ。



こうなると非常にやばい。一応投げ返しを狙おう



出かかりは無防備だが、オーラに包まれてしまえば無敵になる。対空には、すぐに無敵になるAを使おう



このぐらいの間合いから出せば戻りを当てられる。相手が突っ込んできたら、別ラインに逃げてしまうといいだろう



ジャンプ攻撃や小技から完璧にイーグルスペシャルをかけると、返されることはない

アメリカンスクリュー ↓↙←+AorB	フラッシュウィング ↓↘→↗+AorB
アックスブーム ←↙↓↘→+BCorABC	イーグルスペシャル →↘↓↙←→+C（接近時）

逆転技

イーグルスペシャル

珍しいコマンド式の投げ技で、投げが成立すると「イーグルスペシャル!」と叫びながらスープレックス～パワーボム×3と、計4回相手を投げつける。

ダメージが大きいのは言うまでもないとして、この技の最大の利点は、技がかかれば投げ返し・殴り返し不能ということだ。(ちなみに相手の投げを逆転技の投げで返すこともできない)

対人・対CPUともに体力が赤くなったら積極的に狙いたい。投げ間合いも広く感じるが、これはコマンドの最後が前方向の入力であることに起因している。具体的な使い方として、ジャンプ攻撃をガード、または当てて、着地で投げたり(対CPUに有効)、大ダッシュ中にコマンドを入力しておき、いきなり投げる(対人で有効)とよく決まる。


しゃがみ武器殴りはリーチが長く、スタート時にいきなり出しても届いてしまう

キャラ特性

ゴズウはメズウの兄であり通常技に関しては立ち強キック・パンチ以外同じ技を使う。しかし、攻撃力がメズウより低くなっていて、（女性であるキャロル以下！）、力で押していくタイプではない。

ただし、武器であるカギ爪のリーチがかなり長く、特にしゃがみCは全キャラ中トップクラスの長さを誇る。スタート直後に出すと相手が何かしようとした場合にヒットするほどだ。

また、A連打で出る陽炎拳の使い勝手がよく、避け攻撃や殴り返しをキャンセルしてお手軽連続技となる。

対空には遠距離立ちCが強いが、立ち強キックのほうが信頼できる。

必殺技

陽炎拳

A連打により無数の突きを連続して繰り出す技。最初から当たれば複数回HITになり、ガードされると1回分しかけずれない。ただし、ガードされても反撃は受けない。

適当にAを連打しているだけで出るので、しゃがみ弱パンチや跳び込み、通常ライン攻撃から連続技になりやすい。前述の通り避け攻撃や殴り返しからもつながる。

ダメージこそ大したことないが、ガード中に相手が反撃しようとすると、途中からHITする。ガード中に避け攻撃を出される心配もないので、接近戦では使い勝手がいい。

轟天

片手のカギ爪をのばし、回転しつつ一度バウンドし、その後突進していく。

技の出た直後の上昇中が対空として強く、複数回HITとなるが、武器投げに弱く、キャラにもよるがガードされたときの跳ね返り中に大ダッシュなどで近づかれ、投げられたりする。画面端を背にしているとさらに危険である。

食らい判定がゴズウ本体にしかないので、通常技で止められることは少ないのだが、やはり飛び道具に弱いというのがつらい。対空技として使うのが本来の使い道であるといえよう。

無道牛炎波

一度地面にもぐり、自分のいた場所から左右に向けて炎を飛ばす、やや特殊な飛び道具。地面にもぐっている間は当然ダメージを受けない。

密着からガードさせると2回けずりとなるが、炎は直進するだけでライン間ホーミングはせず、地面にもぐる前後に若干のスキがある。油断していると炎を武器で消されて反撃されたり、ラインアタックを食らいかねない。

結局、ゴズウには豪炎弾という優れた飛び道具があるので、対人・対CPUともに、この技を使う機会は少ないであろう。

豪炎弾

この技も特殊な飛び道具で、4発の弾を放物線状に連続して撃つ。

出るのはやや遅めだが、上方向に撃ち出すため、跳び越えようとした相手に当たることもあり、射程距離こそ短いものの4発飛んでいくために、相手の飛び道具を打ち消しつつ攻撃もできる。ただし、端でガードさせると複数回けずりにはならない。

対人戦では有効な使い方があり、別ライン間で真上か真下から撃つことにより、相手のガード方向を迷わせることができる。積極的に使っていきたい技だ。



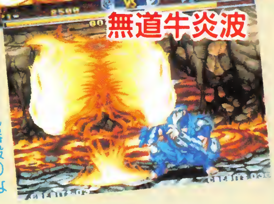
避け攻撃、殴り返し、しゃがみ弱パンチから、お手軽連続技のお供だ



4連射するので1発目で相手の武器投げを打ち消しつつ残りが飛んでいく



実は対空技として使うことが可能。CPUも結構使ってくるぞ



しゃがみ武器殴りなどで転ばせたあと、すぐに大ダッシュで近づいて出すといい





強攻撃をキャンセルして出せれば連続技になる

陽炎拳	A連打
轟天	↓↘→↗+C
無道牛炎波	→↘↓↑+AorB
豪炎弾	→↓↘+BCorABC
邪呀・乱撃掌	↙（ため）→+A連打

逆転技

邪呀・乱撃掌

基本的な性質は陽炎拳と似ている。ただし、手刀が炎をまとっており、リーチ・破壊力ともに陽炎拳よりも格段にパワーアップしている。

コマンドがため+連打と特殊なために、自在に出すためには少々コツが必要である。通常技をキャンセルして連続技に組み込むことが可能だが、やはり難易度は高い。

跳び込み中やライン攻撃中にうまくためよう。上下の幅が広く、出てしまえば跳び込み防止にもなり、複数回けずることもできる。ガード後の反撃も受けない。

殴り返し強パンチ、避け攻撃をキャンセルして連続技にすることができることが確認されている。実戦レベルで出すことは不可能に近いが、もし出せれば食らった相手は精神的ダメージが大きく、立ち直れないだろう。

キャラ特性

通常技に関しては、ゴズウのキャラ特性でのべた通りである。対空技などもゴズウとほぼ同じであり、必殺技に違いが見られるくらいである。

攻撃力はゴズウよりも高く設定されており、全キャラ中でも平均的な攻撃力となっている。リーチが非常に長いということも合わせて考えると、通常技の性能はかなり優れているといえる。

必殺技の陽炎脚と逆転技の邪呀・乱撃脚のリーチがゴズウの技よりもほんのわずか短いという違いもあるが、ほとんど気にはならないだろうし、かえって攻撃力が高いというメリットの方が大きいといえるだろう。


ジャンプ武器蹴りは長くて強力だ

必殺技

陽炎脚

コマンド、性質、使い方など、ほとんどゴズウの陽炎拳と同じで、メズウの陽炎脚は無数のキックを繰り出す。

足で出しているにもかかわらず、なぜかゴズウの陽炎拳よりも若干リーチが短い。致命的というほどでもないが、一応おぼえておきたい。

コマンドがB連打なので、通常技やライン攻撃、殴り返しなどをキャンセルして出しやすい。ジャンプ攻撃やしゃがみ弱キックなどをキャンセルしても簡単に連続技になるので、ダメージこそ少なめだが対人・対CPU戦ともに使いやすい技だ。

轟天

この技もまた、ゴズウの技と見た目が非常に似ている。違いは突進するときの軌道くらいで、メズウの轟天は出した直後の上昇する軌道がなく、その場で回転・突進する。

使い道もゴズウの轟天とほぼ同じで、対CPU戦での対空として重宝する技だ。

性質が似ている以上、考えなしに乱発するのは控えたい。飛び道具で撃墜されたり、ライン攻撃でかわされたあとに技のスキを反撃されてしまう可能性が高い。特に対人戦でライン攻撃や飛び道具を多用する相手と闘うときは使い所をよく考えよう

無道水流波

自分のまわりに水流の渦をまとい、触れた相手を渦にまきこんで吹き飛ばす技。

コマンドこそゴズウの無道牛炎波と同じだが、見た目、性質ともに全く違った技になっている。

出るまでに若干のスキがあるが、ガードさせれば反撃を受ける可能性は低い。渦をまとっている間はメズウ自身は宙に浮いており、相手が地上技で反撃しようとすれば渦に吸い込み、Bで出すと攻撃力の持続時間が長く、最大2回まで吸える。レバーで左右に動くこともできるが、ジャンプ攻撃などには弱い。

流氷弾

この技もゴズウの豪炎弾とほぼ同じような性質・見た目を持っている。唯一、攻撃が当たったときに、豪炎弾は相手を燃やし、流氷弾は相手を凍らせる。

ダメージや弾の軌道、技の前後のスキなどはほとんど同じで、技の使い道も豪炎弾と同じと考えてさしつかえないだろう。

ただし、メズウには特殊な性質を持つ飛び道具が流氷弾しかないので、使用頻度はかなり高くなるだろう。流氷弾自体はかなり性能のいい飛び道具なので、特に問題はないといえる。



身を引いて出すため、手で出すゴズウよりリーチが短い。使い道は変わらないのだが





当たった相手を渦に巻き込んでぐるぐる回す、屈辱的な技だ



判定自体は強いのだが、冷静に対応されると返されやすい



氷柱だけでなく、弾自体にも判定があり、跳び込み防止としても役立つ

陽炎脚	B連打
轟天	↓↘→↗+C
無道水流波	→↘↓↑+AorB
流氷弾	→↓↘+BCorABC
邪呀・乱撃脚	↙（ため）→+B連打



しゃがみ強Pキャンセルで連続技になる

逆転技

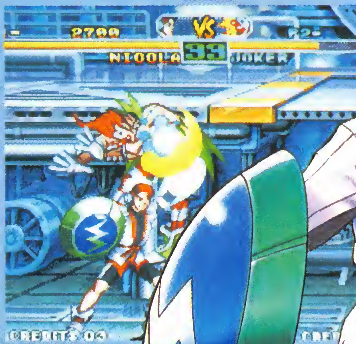
邪呀・乱撃脚

陽炎脚のパワーアップバージョンで、水流闘気をまとった蹴りを連続して繰り出す。

コマンドもボタンがBになっている以外はゴズウの乱撃掌とほぼ同じで、ため+連打という、やや特殊な入力を必要とする。自在に出すにはレバーやボタンのタイミングに慣れることが大事だ。

リーチが長く、ガードすると複数回けずりになるので、中間距離での牽制や跳び込み防止、相手の起き上がりに重ねてのけずりが主な使用法となるだろう。難しいが通常技をキャンセルして連続技にすることもできる。

致命的というほどではないが欠点として、ゴズウの逆転技よりもほんのわずかにリーチが短いので、空振りするような間合いでは出さずに、最低でもガードさせるようにこころがけよう。



対空技のしゃがみ強パンチ。強力で頼りになる



ニコラ

キャラ特性

ニコラは体が小さいために、通常技のパンチ・キックなどのリーチが短い。一応パワー・フリスビーを使った武器攻撃はそこそこ長いのだが、やはり対人戦などでリーチの長い技を持つ相手にチクチクと攻められると反撃しづらく、そのまま押されがちになってしまう。見た通り攻撃力が低めなのもつらいところだ。

必殺技に関しては突進技・飛び道具・無敵技と、バリエーションが豊富でいろいろな場面に対応することができる。確実に出せるようにしよう。

しゃがみ強パンチが対空に使えるので、対人・対CPU戦ともに跳び込みは確実に返していきたい。

必殺技

ガルバニックプレイ

手に持ったパワー・フリスビーをかまえて闘気をまとい、斜め前方に上昇する技で、見た目の通りに対空技として使っていける。

ただし、対空技として使うときの注意点として、技が出た瞬間のかまえポーズが無敵ではないので、跳んだ相手を引きつけて出すとつぶされる場合がある。地面から離れれば上昇中が無敵なので、早目に出しておくか、反応できないようなら他の対空技で代用するようにしよう。

ライン攻撃を落とすこともできるが、意外と横幅がせまいので注意しよう。

フリスビードライブ

パワー・フリスビーに乗り、残像を残しつつ突進する技。技が出るまでが意外に早く、通常技をキャンセルして連続技にすることができる。突進中のスピードも速めで、正面への判定もかなり強く、A・Bともにガードされてもほとんど反撃を受けない。

突進技としてはコマンドも簡単で、ためも必要としないので接近戦などで通常技をキャンセルして積極的に出していきたい。ただし、飛び道具や強い判定を持つ技には負けてしまう。遠距離戦やむやみに乱発するのはできるだけ控えよう。

スプリットフォー

パワー・フリスビーに複雑な回転をかけ、残像とともに投げつける。

相手に当たると3HITとなり、ガードされても複数回ガードとなり、ガード中に反撃しようとすると途中からHITする。また、相手がガードしている間にも技は出せないが動くことができるので、間合いをつめたり離したりもできる。

出るまでのスキも比較的小さく、このタイプの戻ってくる飛び道具の特性である、BC同時押しにより飛行中でも呼び戻すことが可能となっている。

フライングソーサー

ニコラの手から放たれたパワー・フリスビーが、光を放ちながら飛んでいく。

同一ライン上では直進するだけだが、別ライン間ではホーミングする性質を持つ。

スプリットフォーが割と使えるので気ならないが、フライングソーサーは出るまでがかなり遅い。とにかく使ってみればわかるのだが、見てから充分よけられるのでは？と思うくらいに遅い。せいぜい遠距離で別ラインにいる相手に向かって牽制で使える程度である。したがって、対人・対CPU戦ともに使用頻度は低いであろう。

逆転技

ヘルレイザー

コマンドを入力すると技の名前を叫びながら、巨大な球状のバリアを発生させる。

技のグラフィックを見て思いつく使い道は対空技としてだが、コマンドが長く複雑なために、相手が跳んだのを見てから出すのは無理に近い。対空に使うなら先読み気味で出すくらいであろう。

バリアが巨大で、攻撃判定もそこそこ強いので、地上技に対する防御壁にもなることはなるのだが、飛び道具がバリアを貫通してしまうために乱発すると危険だ。

しかも、無敵技ではなく、ニコラ本体に食らい判定が残っているため、ゴズウのしゃがみ武器などのリーチが長い攻撃でつぶされることがある。

結局、ダメージは大きいものの、とりたてて優れた技ではないので、この技に頼らずにすませるようにしよう。



ガルバニックプレイ

対空に使うなら早めに出すことを心がけよう



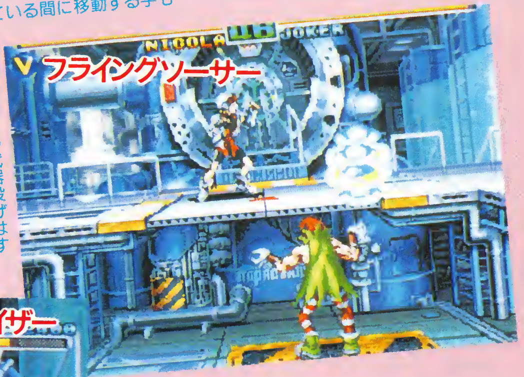
スプリットフォー

ガードさせている間に移動する手も



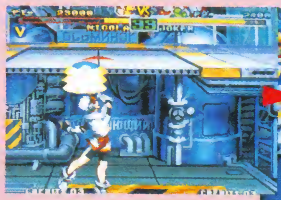
フリスビードライブ

ニコラがメインに使っていく必殺技だ



フライングソーサー

ニコラの武器投げはすべて途中でもB+Cで呼び戻すことが可能だ



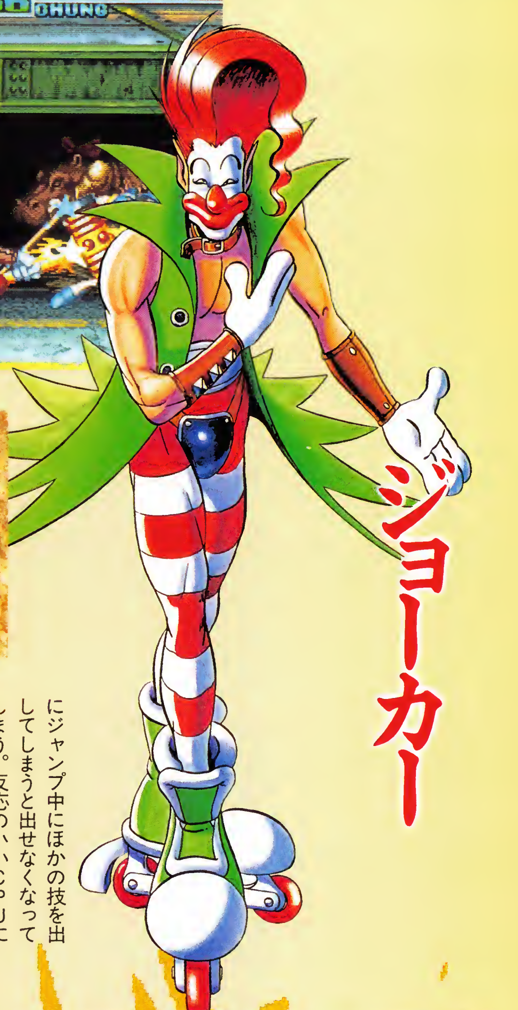
対空技として使うほか、ラインアタックを返すのにも使える



ヘルレイザー

ガルバニックプレイ	↓↘→↗+C
フリスビードライブ	↓↙←+AorB
スプリットフォー	→↘↓↙←→+BCorABC
フライングソーサー	←↓↙+BCorABC
ヘルレイザー	↓↙↓↘→↗+A

ジョーカー

しゃがみ武器殴りはリーチが長いがスキが大きいので注意

キャラ特性

ジョーカーの特徴としては背が高いために通常技のリーチや武器による攻撃のリーチが非常に長く、ジャンプや歩行のスピードも全キャラ中で速い部類にはいる。そのほかには技のアクションひとつひとつがトリッキーであるが見た目とは裏腹に使える技もけっこう持っている。意外な実力者といえよう

必殺技にしてもトリッキーな動きの技が多いが、使い勝手は結構よく、バリエーションも豊富なので、対人戦では速い動きと長いリーチと合わせて、相手の裏をかくような闘い方をするといい。

ちなみに対CPU戦の対空技はしゃがみCが使える。

必殺技

ショッキングトーイ

隠し持っていたビックリ箱で目の前の相手を攻撃する、人を食ったような技だ。

反応速度に自信があれば対空技として使えるが、相手の飛び道具が貫通してしまうので地上ではあまり強い技とはいいにくい。最も効果的と思われる使い方は、ジャンプ強攻撃～しゃがみ強パンチ～キャンセルショッキングトーイ（ジャンプ攻撃を弱にして、強パンチの前にしゃがみ弱パンチを加えた4段でも可）の連続技であろう。相手の体力を5分の2ほど減らせる。相手が気絶したときなどに積極的に決めよう。

ブラッドパラソル

ジャンプ中に出す技で、逆立ちしながら回転して、空中を突進していく。

AとBでの技の違いは突進する距離で、Bで出すとかなりの距離を突進する。ただしその分スキが大きい。

攻撃判定の横幅がせまい上にジャンプ中にほかの技を出してしまうと出せなくなってしまう。反応のいいCPUに対してもあまり使えないが、Aで出せばガードされても比較的スキが小さいため、対人戦などで至近距離から相手を跳び越すように出してガード方向を迷わすようにすれば奇襲として使えなくもない。

ローラーダッシュ

ローラーブレードを使ったダッシュ力を利用し、闘気をまといながら猛スピードで突進する技。

ジョーカーの必殺技の中でも非常に使い勝手のいい技であり、見た目もまともだ。とりあえず正面方向への攻撃判定が強く、相手に通常技などで止められることは少ないだろう。突進スピードが速いために見切られにくく、密着した状態からガードされない限りほとんど反撃を受けることはないだろう。連続技にも組み込める。

トランスポーター

どういう原理かは知らないが、とにかくテレポートする技である。

Aで出すと別ライン上の相手の位置のY軸上にワープし、Bで出すと相手の目の前に出現することができる。

コマンド入力から消えるまでに若干スキがあるものの、出現するときのスキはまったくなく、こちらの出現場所に相手が技を重ねても、間合いに入っていれば一方的に投げることができる。

対人・対CPU戦ともに、自分の出現位置さえ頭に入っていれば攻めにも守りにも役に立つ技である。

マーダーハット

一体どこに隠していたのかは知らないが、巨大なシルクハットを取り出して相手に投げ付ける。

出すまでに体を1回転させるモーションがあり、そのせいで対人戦では相手にバレやすい。しかも、ガードさせても連続ガードの間に避け攻撃を出される可能性があり、相手がガードしたからといってうかつに近づくのは危険。

ライン間ホーミングがあり、別ライン上の相手とすこしずれた位置で出すと後ろから回りこむように飛行するために、なれていない相手はとっさにガードするのが難しいだろう。

肉体的ダメージのほかに、精神的ダメージも与えるらしい





密着に近い状態で、前ジャンプからAで出せば裏回りを狙える



スキがあまりないので、キャンセルから出して相手を固めてやろう

ショッキングトーイ	↓↘→↗+C
ブラッドパラソル	ジャンプ頂点↓+AorB
ローラーダッシュ	↙ため→+AorB
トランスポーター	↓↓+AorB
マーダーハット	→↘↓↙←→+BC or ABC
グッドフェイス	↓↙↓↘→↗+A



このあと投げを入れることが可能



よく聞くとちゃんと喋っている

逆転技

グッドフェイス

隠し持っていたビックリ箱からジョーカーの顔をした巨大な風船を出す技。

逆転技なので当然ダメージは大きく、風船自体の大きさも非常に大きいため、一度出してしまえば完全な対空技として機能する。相手が跳んだのを見てから出すのはきついので、やや先読み気味に出そう。技の戻りのスキも小さく、リスクもあまりない。ライン攻撃も落とすことができる。

ただし万能というわけではなく、飛び道具こそ消してくれるものの、風船本体やビックリ箱を武器で殴られるとアッサリ消えてしまう。それによってスキができるわけでもないのだが、こうも簡単に消されると納得がいかない。チュンのジャンプCなどの下方向に強い攻撃には、当てたつもりが消されることもありえる。注意しよう。



対空、対ライン用として強力。適当に出しても結構いける

徹底攻略 風雲黙示録

チュン

キャラ特性

チュンは見た目の通り高齢で、攻撃力が全キャラ中最も低いグループに位置する。ジャンプスピードや歩行速度は平均的だが、手に持った炎の杖のリーチが長いために、相手に攻撃を当てやすい。手数を増やして非力さをカバーするタイプのキャラクターであるといえよう。

また、チュンは体力が半分以下になったときに転ばされると、お気に入りの帽子が吹き飛んで怒りモーションに入る。このときは攻撃力こそ持たないが触れた相手を逆に転ばせることができ、怒り状態になってはじめて使えるようになる必殺技が追加される。最後まであきらめないように。


ジャンプ強キックは裏回りが簡単だ

必殺技

白虎弾

虎の形の闘気をまとって、空中をなだらかな放物線をえがいて突進する技。

無敵技ではないが、出るのが早く、連続技に組み込むことができる。ガードされたときの相手の反撃は、しゃがみだと受けづらく、立ちガードだと受けやすいようだ。BよりAのほうがスキは小さい。

攻撃判定はとりたてて強くはないが、何といっても突進スピードが速く、地上から浮いているので、一部のしゃがみ武器やしゃがみキックに対しては強い。

千手掌打

上空に向けて無数の掌底を放つ技だ。

見た目の通り対空技として使える。チュンには確実かつ信頼のおける対空技がほとんどない（上方向に出す技がない）ので、対人・対CPU戦にかかわらず自在に出せれば心強い。上への攻撃判定はもちろん、横幅も意外と広く、相手が立っていれば地上でも当てることができる。

一見複数回HITのように見えるが1回しか当たらない。出るまでに若干のスキがあるので早めに出そう。

気伝招来

上ラインがパイプのステージで使える特殊な飛び道具。

主にパイプに付いている障害物を落とすために使用し、弾はパイプ沿いに進むので、相手の飛び道具と相殺せず、弾が画面中に残っているときにはほかの攻撃を出すことができない。

この技とは関係ないが、チュンのジャンプ強キックは簡単に裏回りをねらいやすい。しかも、どちらにガードしても食らう場合が明らかにあり、非常に怪しい。さらに連続技につながるため、便利だ。

旋風炎舞

頭上で杖を回転させながら上昇し、一定時間が経過するかボタンを押すと地上に向けて突進する。怒り時のみの技。

技が出て空中に浮いているときにレバー左右で制御することができるので、対人戦での相手が出した対空技のタイミングをずらしたり、フェイントや奇襲として使える。

それ以外の利点としては、相手にガードされてもさほどスキがないので、反撃を受けにくくなっている。ガードさせて投げを狙うというのもいいだろう。

紫炎龍

頭上で数回杖を振り回し、相手に向けて炎を投げつける飛び道具。

この技は対人・対CPU戦ともにほとんど使うことはないだろう。一度でも使ったことがあればすぐにわかると思うのだが、コマンド入力から弾が出るまでが非常に遅いのである。

頭上で杖を振り回すモーションに攻撃判定があれば、まだ救いもあるかもしれないが通常技などで簡単に止められてしまうばかりか投げられることさえあるので注意。

鶏々変化

この技も怒り状態になって初めて出せるようになる。

杖の先から煙のようなものを出し、当たった相手は鶏に変化してしまい、攻撃を出すことができなくなる。何か攻撃を当てるか、一定時間で元の姿にもどるものの、放っておくとなかなか元に戻らず、相手にすればストレスのたまる技だろう。

鶏に変化中に当てる技は、白虎弾や旋風炎舞などの突進系の技がいい。鶏に変化している相手はよけることがほぼ不可能だろう。





対空技に使っても意外に強い



見た目のとおり対空技だ



これを見る機会は少ないだろう



タイミングをずらせるのをうまく利用しよう



このモーションさえ短かければ少しは使えたのに



鶏に変化した相手はガード不能だ。追い討ちを入れよう

白虎弾 ↙ため→＋AorB	千手掌打 ↓↘→↗＋AorB
気伝招来（パイプ上） ↓↑↓↑＋AorB	旋風炎舞（怒り） ↓↙←↖＋C
紫炎龍 →↓↘＋BCorABC	鶏々変化（怒り） →←→＋BCorABC
	仙人打波 ↓↓↓↓↑＋A

逆転技

仙人打波

いわゆる乱舞系の技なのだが、コマンドや技の性質が少々特殊である。

まず、コマンド自体の性質上、出すまでに4回しゃがんでしまう。対人戦であればこの動作で怪しいと思われてしまうだろう。しゃがみキックの空振り中などに、さりげなく入力を完了したい。

コマンドが成立すると、残像を残しつつ旋風炎舞のように上昇し、すぐに相手に突進する。この突進から着地までは全身無敵となっていて、突進中は相手をホーミングする。突進した後にしゃがみキックのような技が出て、このキックが相手に当たると乱舞が発動する。キックは立ちガード可能。無敵時間で相手の対空をかわすようにつかうといい。



ゲージが赤くなっても、怒ってないと出ない



ゴードン

キャラ特性

ゴードンの持ち味は、その巨体から繰り出すパワフルな打撃技と、武器であるスタン・トンファーによる長いリーチである。移動速度、ジャンプスピードは見ての通り全キャラ中もっとも遅い部類に入る、典型的パワーファイターといえるだろう。

CPU戦では立ち・しゃがみ武器のリーチが利点となり、ラウンチアッパーと対空技のしゃがみ強キックだけでもそこそこ進める。

対人戦では意外にも飛び道具のスパークボルトの性能がよく、遠距離戦でもかなり相手を押していける。1発1発のダメージが大きいので、とにかく攻めていきたい。



対地、対空ともに強いしゃがみ強K

必殺技

フリクションヒート

腹を地面にこすりながら、一直線に突進する技。

いかにもパワーキャラのゴードンらしい、豪快な突進技だが、実際に使うことは少ないだろう。当たればダメージも大きいのだが、ガード・HITにかかわらず、こすれた腹をさするモーションがあり、非常に大きなスキができてしまうためだ。

対人戦ではしゃがみ強キックが前進しながら2回当たるので、何度か続けてガードさせたあとにキャンセルしていきなり出したりすれば、相手も反応しづらいはずだ。結局は奇襲技といえる。

ラウンチアッパー

この技も突進系なのだが、こちらは相手に当たると胸ぐらをひっつかみ、強烈なアッパーで吹っ飛ばすという、これまた豪快な技だ。

相手にガードされても反撃をうけるほどスキがないのが利点で、多用しても問題はないだろう。空中にいる相手も吸い込むようにつかまえるので、接近戦でのラッシュの合間に出せばジャンプで逃げようとする相手を強引につかまえたり、反撃しようとしたをつかまえたりできる。Bで出すとアッパーで別ラインにまで吹っ飛ばすので、ライン攻撃で追いかけよう。

スパークボルト

手に持ったスタン・トンファーから、電気をおびた光球を飛ばす技だ。

弾自体がかなり大きく、一定距離を進むと3つに分裂するため、相手はほとんど跳び越せず、跳び越せたとしてもうしろから分裂した弾が飛んでくるため、同一ライン上では、まず回避不可能。しかもダメージも非常に大きい。

対人戦では相手の起き上がりに早めに出すことにより、3つの分裂弾がうしろから飛んでくるので、相手はガード方向がわかりにくくなるだろう。飛び道具としては性能がいいと言える。



むきだしの腹を地面にこする、痛そうな技だ



念の為いっておくが、アッパーであって高周波ブレードではない



跳び越えるのはまず無理だろう

フリクションヒート →↘↓↙←+AorB	ラウンチアッパー ↙←→+AorB
スパークボルト →←→+BCorABC	マッドポリス →↘↓↙←→+C（接近時）

逆転技

マッドポリス

コマンド投げの逆転技で、投げ間合いにいる相手をつかみ、バックブリーカー×2から、スタントンファーによる電撃の追い討ちをかける技。

このタイプの技は与えるダメージが非常に大きく、まさに逆転技といえる。しかもCPUは、ジャンプ弱攻撃などをガードさせてから、着地にコマンドを入力すると面白いように食らってくれる。意外と入力しやすく、コマンドの最後に前へレバーが入るため、ボタンをひきつけて押すと少し歩いてから投げることができる。有効に使おう。

対人戦でも大ダッシュからいきなり出したりすると、相手もそうそう反撃できないことが多い。投げ返し・殴り返しもされないので積極的に狙っていきたい。とにかくダメージが大きいので、一発逆転もじゅうぶんにありえる。







投げ返し、殴り返しができないため、はめ技に使うと強力だ

獅子王





立ち弱キックなど、キック系のリーチが長い

キャラ特性

獅子王は真・獅子王の影武者とはいえ、その実力は真・獅子王をのぞいた全キャラ中でも屈指の性能をほこっている。移動スピードはとりたてて速いわけではないが、攻撃力はトップグループに属し、（真・獅子王は別格）通常技のリーチ、特に足技が長く、必殺技であるアースチョッパーのリーチとあわせて考えると、相手はうかつに近寄ることができない。技のバリエーションも豊富で、まさにオールラウンダーであるといえよう。

とりあえず長い通常技の合間に適当に必殺技をまぜて出しているだけでも真・獅子王意外のキャラは押していける。

必殺技

アースチョッパー

腰におびた長剣を、上段から斬りおろす技で、剣の長さプラス、リーチの長さが加わって、かなり遠くの相手までとどいてしまう。

振りおろす剣にも攻撃判定があり、うかつに相手は跳び込めないうえ、ダメージもかなり大きい。剣の先だけをガードさせれば反撃は受けないために、一方的に攻め続けることが可能。とはいっても至近距離でガードされると硬直中に反撃されることもある。

総合的には優れた技なので、剣の先が当たるか当たらないかぐらいの中間の間合いでは多用してかまわないだろう。

ビーストブロー

相手に突進してジャブを出し、そのジャブが当たると技が発動して無数のパンチのコンビネーションからアッパーカットで相手を吹っ飛ばす技。Bで出すと別ラインへと吹っ飛ばす。

ガードされてもスキがほとんどなく、続けてナイトメアーを出したり、しゃがみキックをキャンセルして再度ビーストブローを出すことで、相手に反撃するひまなく攻め続けることも可能だ。

とにかくガードされてもスキがないに等しいので、近距離からやキャンセルから、どんどん出していける。

ナイトメアー（当て身投げ）

コマンドを入力するとかまえポーズをとり、相手の技が触れるとその技をつかんで投げ、続けてローキックの追い討ちをかける。

技の特徴として、飛び道具以外であれば相手の必殺技であろうとしゃがみキックであろうと何でもつかんで投げてしまう。ジャンプ攻撃も当身が可能だ。

欠点をあげるとすれば、相手が何も技を出さないと若干のスキができるのと、あたえるダメージ自体がそれほど大きくないのだが、どちらも致命的な弱点とまではいかないので、使える技といえる。

ゴッドプレス

闘気を放ちながら、2本の剣を同時に投げつける。

2本同時に飛んでいくので同一ライン上では跳び越しにくく、サイレントストームよりも出るのが早いのだが、相手の武器投げと当たったり、片方がガードされると両方戻ってしまうので判定は実質上一本しかないといえる。

このゲームにはめずらしく、コマンドにためを必要とする飛び道具なので、ためが完了していないと出せず、コマンドをミスすると跳んでしまうのも使い勝手が悪く感じる理由のひとつとなっている。無理に使う必要はないだろう。

サイレントストーム

ゴッドプレスと同じように2本の剣を同時に投げつけるのだが、出るまでにやや時間がかかる。

ただし、サイレントストームはライン間ホーミングするし、コマンドにためを必要としないので、使いやすさでいえばゴッドプレスよりも上であるといえる。

獅子王は近距離や中間距離では非常に強い技が多いのだが、おたがいの技がまったく当たらないような間合いでの牽制技がないので、そういった間合いで使っていきたい。ただし、出るまでが遅めであることを忘れないように。



スキはそれほどなく、非常にリーチが長い

アースチョッパー	↓↙←↖+C
ビーストブロー	↙←→+AorB
ナイトメアー（当て身投げ）	↓↘→↗+C
ゴッドプレス	↓ため↑+BCorABC
サイレントストーム	→↘↓↑+BCorABC
キングストレート	→↘↓↙←→←→+A



スキが小さく使いやすい。けずりダメージがないのが残念



スライディングも取れるが、たまに取れない技もあるので注意



剣が2本飛んでいくのだが、判定的には大きな1つの弾でしかない



自分が攻撃を食らっても、剣はそのまま相手を攻撃してくれる

逆転技

キングストレート

全身の闘気を片腕に集中させて、超強力なストレートパンチとして一気に相手にぶつける技。

真・獅子王のもつ逆転技のうちの一つと同じ技で、見た目や性質もほとんどいっしょである。

パンチが出るまでにほんのわずかだがスキがあり、相手の飛び道具が貫通してしまうのだが、攻撃判定や与えるダメージは非常に大きく、リーチも長いために地上・空中にかかわらず相手に当てやすく止められにくい。

技が出せる状態であれば多用してもリスクは少ないのだが、同キャラおよび真・獅子王との対戦では、先端だろうと根元だろうとナイトメアーで当て身投げされてしまうので、読まれると危険だ。通常技をキャンセルしての連続技にも組み込めない。



起き上がりに重ねたり、先端を当てるようにだすといい



~遥かなる闘い~

餓狼伝説3®
ROAD TO THE FINAL VICTORY



完全攻略マニュアルVol.2

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの

ボスキャラ使用による CPU＆対人対戦攻略 全キャラ潜在能力コマンド

ファイティングレベルがボスキャラの登場を左右

餓狼伝説3のCPU戦では、ボスキャラの山崎竜二のあとに、さらに秦崇雷、秦崇秀という兄弟のボスキャラが2人控えている。

もうすでにご存じのことと思うが、山崎を倒したあとのボスキャラ登場パターンは、3通りある。

●1つ目は、兄弟2人とも出てくるパターン。

●2つ目は、弟のみが出てくるパターン。

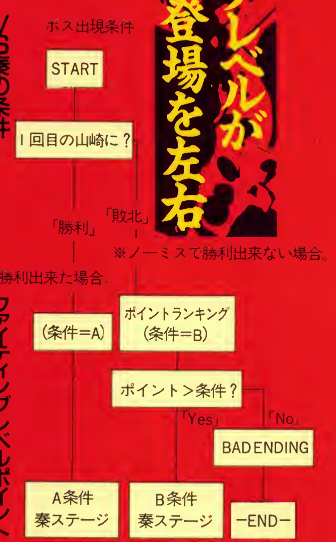
●そして3つ目は、山崎で終わるパターンだ。

その差はどこで決まるのかというと、山崎を含む11人のキャラクターを倒した時の各ファイティングランク。その累計が一定水準に達していれば2人、それ未満だったら1人、もしくは山崎までという差になって表れるというわけだ。

ランクは、その勝負の得点（前号と今号の攻撃能力値一覧参照）と残り時間によって決まる。無論、得点が多ければ多いほど、残り時間が長ければ長いほど高くなる。

VS秦の条件

●各ステージ終了後に表示されるファイティングレベルのランクに各々ポイントが設定される。ステージ進行中の条件が、そのポイントの獲得値によって演出が変化する。



「ステージ条件」

	A条件	B条件
「BAD ENDING」になる条件	無し	170未満ならば「BAD ENDING」
森のステージ※1	160未満	190未満
水のステージ※2	180未満	210未満
火のステージ※3	180以上	210以上

※1 秦崇秀と対戦した後、エンディング スタッフロールが流れる。
※2 秦崇秀と対戦した後、秦崇雷の登場デモのあとすぐにゲームオーバー
※3 秦崇秀と対戦後、秦崇雷と対戦したエンディング、スタッフロールが流れる

ファイティングレベルポイント

	ポイントテーブル	ボーナス得点
S	25	50,000
AAA	17	30,000
AA	12	20,000
A	9	10,000
B	7	5,000
C	5	3,000
D	3	1,000
E	1	100

●このポイントテーブルの合計が「VS秦」の所の条件となる。

コンティニューすることにより、コンティニューポイントが追加される。

1回目	2回目	3回目	以下
30ポイント	20ポイント	10ポイント	0ポイント

1回の対戦で1本負けると「−5」ポイントになる。

コマンドで任意に出せる攻撃の極限値、潜在能力！

潜在能力とは、各キャラクターが固有に持つ攻撃力の極限値のこと。

潜在能力は、すでにテリーの3連パワーゲイザーなどでおなじみのように、具体的な技として発動することができる。

技の種類としては、超コンビネーションと潜在攻撃の2種類あり、それぞれ超必殺技を越える破壊力を持っている。

超コンビネーションは、特定の技からつないでいく形のもので、潜在能力発動前の段階でガードされた場合は、超コンビネーションは出すずに、最初からやり直すことができる。

また潜在攻撃は、コマンドを入力することにより、いき

ファイティングレベルの算出方法

	9000以上	8000以上	7000以上	6000以上	5000以上	4000以上	3000以上	2900以下
6秒以内	S	S	S	S	S	S	S	AAA
10秒以内	S	S	S	S	S	S	AAA	AA
15秒以内	S	S	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以内	S	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以内	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	D
45秒以内	A	B	B	C	C	D	D	D
46秒以上	B	C	C	D	D	D	D	D
TIME UP	E	E	E	E	E	E	E	E
EXTRA R	E	E	E	E	E	E	E	E

■1ラウンド内で獲得した得点と、かかった時間に対応しています
■ライフゲージがパーフェクトの場合ポイントランクが1ランクアップします

バラエティに富んだ各種モード

エキスパートモード

・MVSと家庭用NEO・GEOの「HOW TO PLAY」画面で、特殊なコマンドを入力すればエキスパートモードに変わる。この時画面中央下部分に「EXPERT」と表示される。
・CDでは「HOW TO PLAY」を選択し、そこでコマンドを入力する。
・ゲームオーバーになると、エキスパートモードはキャンセルされる。
・エキスパートモードにすると、CPUのレベルが上がる。このモードは自分のレベルを試したいというプレイヤーのために設定してあるので、初心者にはきついかもしれない。
〈コマンド〉
←→←→ニュートラル→←→←



スピードアップモード

・このモードはエキスパートモード同様、コマンド入力することによって選択できる(業務用、家庭用対応)。
・対戦では、途中参加したプレイヤーにこのモードの選択権がある。したがって途中参加してきたプレイヤーがこのコマンドを入力せずにキャラクターを決定した場合は、キャンセルされる。
・このモードにすることによって、対戦での「HIT STOP」が短くなり、攻撃の展開が早くなる。このモードも今までのプレイに慣れたプレイヤーにお勧めの設定になっている。
〈コマンド〉
プレイヤーセレクトの時の1Pなら1P側のスタートボタン、2Pなら2P側のスタートボタンを押しながら決定ボタン(AorD)を押す。

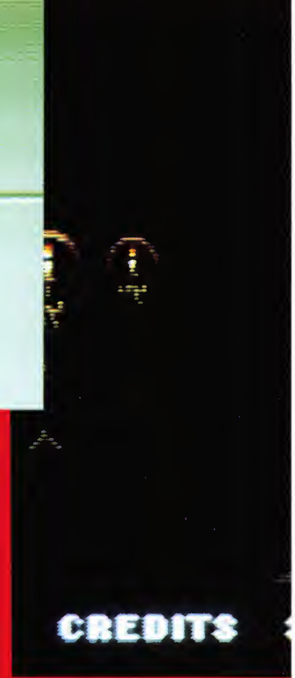
ちびっこシステム

・家庭用CDのみの対応モード。
・専用のコマンドを入力することによって対戦プレイで小さいキャラクター(縮小キャラクター)同士で闘える。
・このモードは対戦終了後に元に戻る。再びプレイヤーを選択した後に途中参加したプレイヤーがコマンドを入力していれば、ちびっこにできる。

通常技、必殺技はもちろん、超必殺技や潜在能力もしっかり出すことができ、3人のボスキャラを使うこともできる。

攻撃判定、食らい判定は見た目通りに小さいのだが、ジャンプ、ダッシュ、突進技などはキャラが小さいせいもあり、かなり素早く感じる。また、一部の飛び道具は元の大きさで出たり、連続技が入りにくいということもあり、ノーマルモードとは一味違った闘いが楽しめる。
〈コマンド〉
プレイヤー選択後、対戦者表示デモ中、画面が白くなっている間に、1P2PともにBCボタンを同時に押しっぱなしにする。





なり潜在能力の技が出るが、こちらはかわされると、そのラウンドはもう潜在攻撃は出せない。

超コンビネーションや潜在攻撃は、フランコ・バッシュと秦崇秀を除く、全登場キャラクターに1つずつ存在する。

モードによって条件が異なり、ノーマルモードではあくまでもランダムに、またスペシャルモードでは、任意に出すことができる。

ただし、コマンド入力の仕方は、モードやキャラクターによって異なっている。

潜在能力発動の条件と特性

ノーマルモード

・技が出る条件はライフゲージ点滅時。
・超必殺技のコマンドを入力することにより、2千48分の1の確率でランダムに出る。
・技が出るのは、1ラウンド1回だけ。
・潜在能力が出る時には、キャラクターの名前が点滅。



試合開始前のワンシーン。この状況で、コマンドを入力すると…





さらにゲージが赤くなれば スペシャルモードに入ることができる

スペシャルモード

・ゲームスタート時の試合前の演出中にABCDボタンをすべて同時に押しておく(CDバージョンならACDボタンでOK)。そして画面に「GO」の文字が出るのと同時にスタートボタンを押す。キャラクターの名前の色が変わればスペシャルモードになる。
・技が出る条件はライフゲージ点滅時。
・技が出るのは、1ラウンド1回だけ。
・技を出すベストの状態の時、キャラクターの名前の色が変わる。
・その他の条件やコマンドは各キャラクターごとに設定されている(キャラクター別ページ=6P以降参照)。



左側の東の名前が点滅中だ



体力ゲージが満たんからここまで減る

潜在能力&ボスキャラ攻略

テリー・ボガード



攻撃力:25
得　点:2,000
〈コマンド〉

↙+C〜→+C〜
アッパー　ボディ
→↘↓↙←+CD
パワーゲイザー

潜在能力

アッパー〜ボディ〜3連発パワーゲイザーとつなぐコンビネーションで、始めのアッパーがヒットした時のみ発動する。

出し方のコツは、ボディの1発目にキャンセルをかけるようなタイミングで入力することだ。ボディの2発目が出てしまうとゲイザーは出ない。失敗してアッパーやボディで止まってしまっても、ゲイザーまで出さない限り、何度でもチャレンジすることができる。

アッパーの出るまでがそこそこ早いので、相手の大技のスキに入れたり、ジャンプ強キックから連続でつなぐことが可能だ。

VS 秦崇秀


これがよくヒットする

弱バーンナックルを当たるか当たらないかの間合いで出すと、よく食らってくれる。オーバースウェーでよけることもあるが、たいてい攻撃せずに戻ってくるので、連続技を入れてやろう。

VS 秦崇雷


ガードしたらしゃがみ強K

崇秀と同じパターンが通用する。崇雷の場合はオーバースウェーでよけることはまずないが、ガードすることがある。もしガードされたら続けてしゃがみ強キックを出すと食らってくれることが多い。

アッパーが2発ヒットしたあと…



ボディ。2発目まで出さないよう注意



最後は3連パワーゲイザーでフィニッシュだ



アンディ・ボガード



攻撃力:12/42
得　点:2,000/2,000
〈コマンド〉

ニュートラル+D〜↓+C
回転袈裟蹴り　上げ面
〜↓↙←→+CD
超裂破弾

潜在能力

回転袈裟蹴り〜上げ面で相手を吹き飛ばし、超裂破弾を決めるコンビネーションで、回転袈裟蹴りがヒットした時のみ発動する。

回転袈裟蹴りは出るまでが遅くヒットさせにくいうえ、ホンフゥ、ボブ、マリー、双角、フランコ、山崎、の6キャラには超裂破弾が連続で入らない。しかも、しゃがんでいる相手にヒットした場合は、キャラに関わらず超裂破弾は入らない。

たとえすべて入ったとしても、ダメージがそれ程大きくなく、使える技とはいえない。

使うなら、相手の起き上がりに重ねたり、気絶したところに決めるのがいいだろう。

VS 秦崇秀


すぐ後ろ小ジャンプしよう

画面端まで後退し、近づいて来たらしゃがみ弱パンチを出す。するとオーバースウェー攻撃をしてくるので、すぐに後ろ小ジャンプ強キックでかわしつつ攻撃し、連続技を入れよう。

VS 秦崇雷


しゃがみ弱キックで誘える

しゃがみ弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出していると、跳び込んでくるのだが、そのまましゃがんでいれば空振りするので、しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル弱斬影拳の連続技を入れよう。


回転袈裟蹴り。これがヒットすれば…


上げ面につなぎ相手を浮かせて…


超裂破弾を決める

ジョー・ヒガシ



攻撃力:60
得　点:6,000
〈コマンド〉
一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD
スクリューアッパー

潜在能力

ジョー使い待望の画面端まで飛んでいくスクリューアッパー。画面の上まで届く竜巻が飛んでいくのだから、相手に与えるプレッシャーはかなりのものだろう。

ただし、出るまでがさらに遅く、出がかりを潰されてしまうことが多く、オーバースウェーによってかわされてしまうという弱点はそのまま残っている。

しかも、相手の飛び道具とぶつかって相殺した場合、超必殺技と違ってとても大きなスキができてしまう。相手キャラクターによっては突進技を食らうことすらある。

総じてあまり使い勝手のいい技とはいえないだろう。



竜巻を作り出すまではスクリューアッパーと同じだが



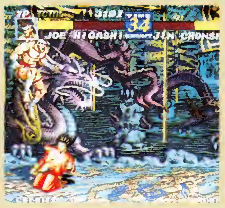
そのあと竜巻が前方に移動していき



そのまま画面端まで飛んでいく

VS 秦崇秀

近づいてきたらしゃがみ弱パンチを出すと、オーバースウェー攻撃をするので、垂直小ジャンプ弱キックでかわしつつ攻撃し、しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル弱スラッシュキックの連続技を入れる。



降り際に弱Kを当て連続技

VS 秦崇雷

しゃがみ弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出していると、跳び込んでくるのだが、そのまましゃがんでいれば空振りするので、しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル弱スラッシュキックを入れる。



しゃがんでれば当たらない

フランコ・バッシュ



潜在能力

バッシュには前述の通り、潜在攻撃や超コンビネーションはないようだ。

潜在能力の数値は、もちろん、他のキャラのように、それを強力な超必殺技として発動することはできない。

一部には、超コンビネーションがあるという噂もあるが、噂の詳細についてはここでは触れないこととする。

なお、噂の「超コンビネーションもどき」は、ギースとジョー以外のキャラには入らないらしく、またギースとの対戦においても、実際に使用するとなるとかなり条件が限定されるらしい。

VS 秦崇秀

近づいてきたらしゃがみ弱パンチを出すと、オーバースウェー攻撃をするので、垂直小ジャンプ強キックでかわしつつ攻撃し、しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル弱ダブルコングの連続技を入れる。

打点はなるべく低くしよう



しゃがみ弱パンチから連続技を決める

VS 秦崇雷

しゃがみ弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出していると、跳び込んでくるのだが、そのまましゃがんでいれば空振りするので、しゃがみ弱パンチ×4→キャンセル弱ダブルコングを入れる。



飛び込みを誘ってかわし



ボブ・ウィルソン





ダッシュで一気に間合いをつめてから



D・ウルフ。なるべく近くで当てたい



残像を残しながらのボブサマーでフィニッシュだ

攻撃力:9/9/5/27
得　点:300/400/2,000
〈コマンド〉
前方ダッシュの減速中に↙↗+CD
デンジャラスウルフ

潜在能力

デンジャラスウルフのあとに連続してボブサマーを繰り出す技。1発ヒットすれば最後まで入り、ダウンを奪うことができる。

正確なコマンドはダッシュ減速中に入力、というものだが、ダッシュ中に左下に入力することで減速するため、ダッシュ中ならいつでも出せる。左下を心持ち長めに入力すると出しやすい。

相手の起き上がりにダッシュで近づいて出したり、接近戦で相手を固めている時、ダッシュ直後に出していくのがいいだろう。

ただし、ガードされるとスキが大きく、反撃されてしまうので注意。

VS 秦崇秀





これを繰り返し出し続ける

画面端まで後退し、後ろ小ジャンプ強キックを繰り返す。オーバースウェー攻撃をしてきて地上でヒットしたら、しゃがみ弱キック×2→キャンセル弱バイソンホーンの連続技を入れよう。

VS 秦崇雷





しゃがみ弱Kだけで勝てる

しゃがみ弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出していると、跳び込んでくるのだが、そのまましゃがんでいれば空振りするので、しゃがみ弱キックを4発入れる。

以降繰り返す。

望月双角



攻撃力:60
得　点:6,000
〈コマンド〉
顔面のけぞりorアッパーor中段等のダメージ中に→↘↓↙←+CD
いかずち

潜在能力

鬼神を召喚し、気合いもろとも吹き飛ばす技。

食らった際にキャラクターの名前が点滅する技にのみ出すことができる。

くらいポーズの硬直が解けてから出るので、連続技を食らっている最中に出すことはできない。

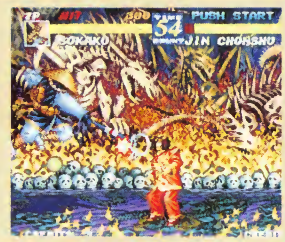
しかも、無敵技ではなく出が遅いので、潰されてしまったり、ガードされてしまうことがほとんどだろう。スキも大きく、ガードされると反撃されてしまう。

当然体力が少ない状態なので、わざと食らって出すのは無謀だといえる。

はっきりいってしまうと、あまり使えない潜在能力だ。

VS 秦崇秀

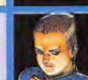




これと鬼門陣だけで倒せる

画面端まで後退し、近寄ってきたら後ろ小ジャンプ強パンチを繰り返す。たまにジャンプキックで落とされてしまうが、着地時目の前にいるので鬼門陣で投げることができる。

VS 秦崇雷





このぐらいの間合いで出そう

しゃがみガードして待ち、跳び来んできたら錫杖上段打ちで返していこう。歩いて近づいてきた時も、1キャラクター分程度の間合いまできたら錫杖上段打ちを出せば食らってくれる。



鬼神を召喚。お目にかかることはまずないだろう

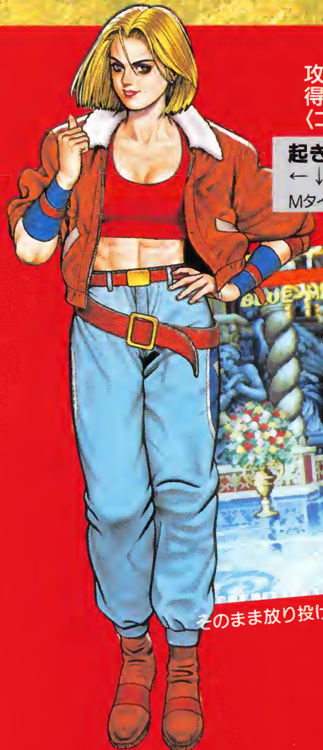


硬直が解けたと同時に潜在攻撃が発動するのだ

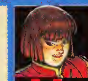


攻撃を食らっている最中に入力すると

ブルー・マリー



攻撃力:64
得　点:6,000
〈コマンド〉
起き上がり直後に
←↓↙+C
Mタイフーン



VS 秦崇秀

足先を当てるようにステップローリングを出すと、ヒットすることが多い。ヒットしたらしゃがんでA+Bで追い討ちを入れる。たまにオーバースウェー攻撃をするので、しっかりガードするように。



VS 秦崇雷



→+Dが入ったらこれを

対崇秀と同様にステップローリングを出していく。ガードすることが多いのだが、連発していけばOK。たまに天耳拳を食らうことがあるが、ダウンしないのでA・C・C・C→↓↘Dを入れてやろう。

潜在能力

超必殺技のM・タイフーンとだいたい同じ技。ためが必要なく、いきなり出せるのが最大の利点だ。また、スピードが速く、少し遠くまで届くなど、性能が微妙によくなっている。

オーバースウェーやジャンプによってかわされてしまうので、うまく意表を突いて使っていきたい。

超必殺技と同じように使う他に、対オーバースウェー攻撃や近距離立ち強パンチをキャンセルして出したり、小ジャンプ強キックのあとすぐに出す、といった使い方が有効。

CD版のみコマンドが違い、1回ダウンした後に→←↙↓↘→+CDとなっている。



そのまま放り投げる。出しやすく、使える技だ





残像を残しつつ飛びかかる

うまく決まれば相手の頭を両腕でがっちり捕まえて…

不知火 舞



攻撃力:14/19/34
得　点:1,000/1,000/3,000
〈コマンド〉
挑発～Cボタン押しっ放し
→↙→+BD
超必殺忍蜂

潜在能力

超必殺技と違い、炎ではなく、オーラをまとっている。出始めから攻撃判定があるため、相手が突っ込んでくれば最大4発までヒットする。

攻撃判定が弱く止められやすい、ガードされると反撃される、といった弱点はそのまま残っているので使いづらい。キャンセルから出して連続技に組み込むことができないのもいただけない。

挑発につられて突っ込んできた相手にヒットさせる、という使い方が理想だが、知っている相手だと、そううまくいくことは少ないだろう。

実用性はあまりなく、はっきりいって趣味の技といえるだろう。



相手を挑発しつつコマンドを入力すると



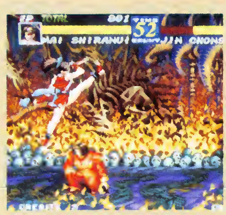
「不知火！　究極奥義！」のボイスと共に潜在攻撃が発動する



炎の代わりにオーラをまとった超必殺忍蜂だ

VS 秦崇秀



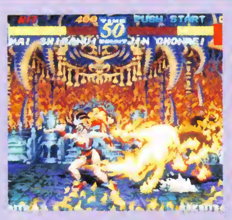


Oスウェーをよけつつ攻撃

近づいてきたらしゃがみ弱パンチを出すと、オーバースウェー攻撃をするので、垂直小ジャンプ強キックでかわしつつ攻撃し、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱龍炎舞の連続技を入れる。

VS 秦崇雷





弱龍炎舞につなぐ連続技を

しゃがみ弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出していると、跳び込んでくるのだが、そのまましゃがんでいれば空振りするので、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱龍炎舞を入れる。

ホンフゥ



攻撃力:64
得　点:6,000
〈コマンド〉
一定距離以上相手と離れてタイムが奇数の時→↓↘←+CD
カデンツァの嵐

潜在能力

超必殺技のカデンツァの嵐のパワーアップバージョンで、移動スピードが速く、当然ダメージも大きい。

入力途中は偶数タイムでも、ボタンを押し、コマンドが完成するとき奇数タイムであれば出すことができる。

離れた間合いでしか出せないので、キャンセルから出して連続技にしたり、相手の大技のスキにいれる、といった使い方ができず、奇襲としてしか使えない。

近い間合いで闘いつつ、スキを見てバックステップから出すといいだろう。バックステップの時間があるので、偶数タイムの時にバックステップするようにしよう。



おなじみの構えを取りつつ、猛スピードで突進して



ヒットすると、いつもよりたくさん攻撃して



最後に制空烈火棍で相手を燃してしめる

VS 秦崇秀

立ち弱パンチをぎりぎり当たらない間合いで出していく。オーバースウェーしたら取りあえずガードし、攻撃せずに戻ってきたらしゃがみ弱パンチ×2→キャンセル制空烈火棍を入れる。

VS 秦崇雷

対崇秀と同様に立ち弱パンチを出していくと、天眼拳を出そうとして食らってくれるので、間合いを保ちつつ立ち弱パンチを出し続ければOK。跳び込みはしゃがみ強パンチで返そう。

ギース・ハワード



攻撃力:60
得　点:6,000
〈コマンド〉
↓+C~ALL C
昇天明星雷光回し蹴り 打ち
~↓↙←→+CD
レイジングストーム



昇天明星打ちのあと連続して水月打ちを決め、



さらに雷光回し蹴りでダウンさせて…



最後はレイジングストームだ

VS 秦崇秀

スタート時の間合いでダブル烈風拳を出すと、ダッシュやジャンプをしたり、帝王天眼拳を打とうとして食らってくれる。間合いが近いとオーバースウェー攻撃を食らってしまうので注意。

VS 秦崇雷



うまく間合いを合わせよう

立ち弱キックをぎりぎり当たらない間合いで出すと、帝王天眼拳を出そうとして食らってくれる。この間合いを保ちつつ立ち弱キックを出し続ければOK。跳び込みはガードするのが無難。

潜在能力

昇天明星打ち~水月打ちを入れたあと、雷光回し蹴りで相手を気絶させ、レイジングストームを叩き込む技。

水月打ちの1発目にキャンセルをかけるようなタイミングで入力すると出しやすい。水月打ちの2発目が出てしまうと出すことができない。

ジャンプ強キックや、近立ち弱キックから連続でつなぐことが可能。ジャンプ強キックは裏回りを狙うこともできる。相手の大技をかわしたりガードしたあとに決めるのもいいだろう。

昇天明星打ちをガードされると、発動しないうえスキが大きく、反撃されてしまうので注意しよう。

最強ボスキャラを使って新しい餓狼伝説3をプレイ！まったく異なった世界観が!!



餓狼伝説3には、山崎竜二に加え秦崇雷、秦崇秀という兄弟のボスキャラがいることは前に述べた。

人をばかにするかのように、ポケットに片手を突っ込んだまま、蛇使いやサドマゾなどであっさりひねっていく山崎。

また高速ダッシュで近づいてきて、スキの小さい通常技をビシビシ決め、そのまま投げたり、足払いでダウンさせたりする秦兄弟。

特に兄・崇雷の強さは、まさに鬼神のよう。これが攻撃力・防御力ともに大幅アップのエキスパートモードならなおさらだ。

とにかくこの3人には、手痛い目にあった人も多いことと思う。

ところがこの3人のボスキャラ、実は家庭用のみだが、プレイキャラとして使用できるのだ。

今号では、この爽快このうえない3人のボスキャラによる攻略をこれからしていくが、まずその前に使用コマンドを紹介しよう。





家庭用ではボスキャラ3人が使用可能だ。あの驚異的な強さもそのままだ

まず準備するものは…使うなら、クリアは当然の条件だ！

・ロムカセットの場合は、ゲームをクリアした状態のメモリーカードを用意する。

・そのデータをロードし、次に「NEW GAME」にする。

・CDの場合も、一度ゲームをクリアし、そのデータをロードしてから、「NEW GAME」にする。

・ロムカセット、CDとも、キャラクターセレクト画面になったら、コマンドを入力する。







順番にカーソルを合わせBボタンを押していこう

ボスキャラ使用コマンド

①テリーにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
②ホンフゥにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
③舞にカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
④ギースにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑤ボブにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑥双角にカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑦アンディにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑧バッシュにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑨ジョーにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。
⑩マリーにカーソルを合わせ、Bボタンを押す。

以上でコマンドは完成し、「HERE COME NEW FIGHTERS」の文字が表示される。

※コマンドが合っていれば、Bボタンを押した時に「ピー」という音がし、間違った時には「ブー」という音がする。その際は最初からやり直す。

さあ、それでは、NEO・GEOキャラ最強との噂さえささやかれる秦崇雷を含む、3人のボスキャラによる攻略に入る。

勝つだけならどうってことはない3人だが、やはり強いキャラを使って闘う以上、かっこよく、美しく勝ちたいものだ！

山崎竜二

RYUJI YAMAZAKI

★★

究極のリーチはビリーもまっ青?!戦慄の蛇使い!!





どちらか片方の手をポケットに突っ込んだままで攻撃する



攻略／DSP－たろりん

キャラ特性

彼の特徴を端的に表現するならば、攻撃力の高さとリーチの長さの2つを挙げることになるだろう。

キック攻撃はどれも使いやすくて強力なものが揃っている。しゃがみ弱キックは、あまり素早くはないものの連打すれば連続で決まるし、必殺技でキャンセルをかけることもできるので、接近戦の要となる技であろう。

立ち強キックはとてもリーチがあり、中間距離での地上戦に効果的。牽制に使用したり、遠間での対空技にしたりするといい。しゃがみ強キックも（立ち強キックほどではないが）リーチが長く使いやすい。

逆にパンチ攻撃はイマイチだ。しゃがみ弱パンチは接近戦で使用するとよいが、この技よりはしゃがみ弱キックの方がいい。

有効なパンチ攻撃としてはレバー前立ち強パンチ（→＋C）で、この技はしゃがみガード不能になっている。スピードが遅いため相手に見切られることもあるのだが、接近戦におりまぜていくといい。リーチの長さを活かした遠距離戦がメインとなるキャラであろう。





①素早いパンチを3連発したあと… 後ろ蹴り。ダウンは奪えない

①(←or→)A・A・A・→D
②(←or→)A・A・A・A・C
③→C・C・→D
④→C・C・C・D



②最後のフックは手前ライン飛ばし





③しゃがみガード不能の→＋Cから… 肘打ち～後ろ蹴りとつなぐ



④最後の跳び後ろ回し蹴り

コンビネーションアーツ

①上段パンチ3発からハイキックにつなぐコンビネーション。パンチ3発はかなり素早く、しゃがみ弱キックから繋ぐことが可能。

②は①の発展形で、パンチ4発の後にフックを繰り出すようになっている。最後のフックは手前ライン飛ばしで、こちらのほうが効果的だ。

③はしゃがみガード不能のレバー前立ち強パンチから、パンチ、ミドルキックと繰り出す。接近戦に織り込んでいこう。

④レバー前立ち強パンチからパンチ2発、ラストは飛び前蹴り。③よりもダメージが高くオススメだ。最初のパンチの出るのが遅いので注意。

必殺技



足払い、飛び道具、投げ技に対しては出ない



このあと首を絞めたまま上空まで放り投げる

サドマゾ

挑発ポーズ中に相手の攻撃(ダウン技、飛び道具は除く)を受けると、高速ダッシュし、相手にカウンターパンチを叩き込む。

相手の攻撃を無効化してしまう技なので、突進技を仕かけられた時などに使用するとよい。しかし、読みが外れるとスキだらけになる。

蛇使い・前方

前方へ非常にリーチが長く素早いパンチ(フリッカージャブのような)を繰り出す。

素早さ、リーチ、威力、共に申し分のない技だ。遠距離でこの技を連発しているだけでも、相手はなかなか近づいてこられないという状況になってしまう。一部を除いてしゃがんでいる相手にもヒットする。山崎の主力兵器だ。



長くて早くて当たると痛い



実はバックステップでかわされやすい

蛇使い・対空

いかにも対空技として使えそうだが、実は非常に扱いづらい。攻撃範囲が狭い上、相手のジャンプを見てから出すのは辛い。しかも、対空は地上の相手にはほとんど当たることはないのだ。使用頻度は低いだろう。

蛇使いの腕の部分は完全無敵。反撃を受けることはまずないだろう。

倍返し

相手の飛び道具を跳ね返すための技。

跳ね返したウェーブは非常に高速で、回避されにくい。積極的に狙っていくべき技だろう。しかし跳ね返した後の硬直が長いため、読まれてしまうと反撃されることも。

通常の攻撃判定はまったく持っていないので、遠距離での使用がメインとなるだろう。



対空とは名前だけ。使用頻度は低い

超必殺技 ギロチン

特殊な投げ技に属する。大きく跳躍して相手につかみかかり、首根っこをつかんで地面を引きずっていって最後は上に放り投げる。

この技はしゃがみガード不能。比較的素早いのだが、跳躍していくモーションで相手に立ちガードされてしまいやすい。

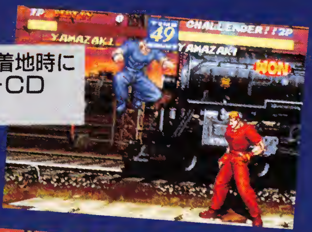
潜在能力 ギロチン

超必殺技のギロチンと、見た目、効果ともに変わり映えはない。少しジャンプの高さが高く、距離も長いようだ。威力も若干大きくなっている。

バックステップからスキなく出せるため、相手の技をかわしてすぐに出す、という用途が考えられる。しかし、やはり相手にガードされやすい。

コマンド

バックダッシュ着地時に
→↘↓↙←+CD
ギロチン



奇声をあげながら飛びかかっていく。ジャンプの軌道が通常より高い



あとは超必殺技とほぼ同じ。潜在だと「このアマチュアがぁー」としゃべるぞ

基本戦法

リーチの長い立ち強キックと蛇使い・前方の2つの技を使った遠距離戦が山崎の基本的な戦いとなる。

立ち強キックはすぐに出せるのが利点。先端を当てるようにして、相手の出鼻をくじくように使用していこう。こうして相手を押さえ込んでいくとよい。

立ち強キックが当たらない間合いになったら蛇使い・前方の出番だ。この技のリーチはハンパではなく、しかもとても素早いので相手はこの技の射程内では何もできないだろう。この技をオーバースウェーでかわす相手には対オーバースウェー攻撃・サドマゾの2つの技で迎え撃とう。

サドマゾは相手の打撃技を無効にしてしまう特殊な技。相手が突進技を出してくると読んだ時や起き上がり時に返し技として使うと有効だ。しかし、相手がこの技に素早く反応してガードされてしまうと反撃は必至。多用は控えるべきだろう。

相手に接近されてしまった時の対処法として、接近戦においてはしゃがみ弱キックが強い。あまり技のスピードは速くないがリーチもあり、スキも少ない。とりあえずこの技を連発して間合いを離すようにしよう。また、この技が決まったらコンビネーションアーツの①、②が連続技として入る。

接近戦では、もう一つの強力な技として、→+Cの「ブッ刺し」(レバー前+立ち強パンチ)がある。しゃがみ弱キックで相手のしゃがみガードを誘っておき、そこにしゃがみガード不能のこの技を決めてやろう。さらにここからコンビネーションアーツの③、④につないでいこう。



蛇使い・前方で相手の出鼻をくじく



接近戦ではしゃがみ弱キックが有効だ

サドマゾ	←↙↓↘→+D
蛇使い・前方	↓↙←+C〜→+C
蛇使い・対空	↓↙←+C〜↗+C
倍返し	↓↘→+C
超必殺技ギロチン	↓ため↘→+BD

中間距離なら蛇使い飛び道具なら倍返し山崎は理想のキャラだ！

山崎竜二 対CPU攻略

1.ジョー・ヒガシ



蛇返し・前方を連発すると、CPUキャラは勝手に食らいまくってくれる。これが基本パターンとなる。

2.ブルー・マリー



蛇使い・前方を連発。相手がスウェーラインに避けたら対オーバースウェー攻撃を当てよう。

3.ボブ・ウィルソン



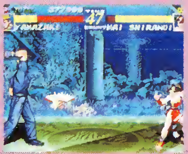
蛇使いパターンで問題ない。近づいてこないようなら、構えだけを取ってボブが歩いてくるのを待ち構えよう。

4 フランコ・バッシュ



蛇使いパターン。強ウェービングブローがきたら、ガード後にしゃがみ弱キック→蛇使い。

5.不知火　舞



しゃがみ弱パンチで花蝶扇を誘い、倍返し。飛び越えてきたら立ち強キックで落とそう。

6.アンディ・ボガード



アンディが近づいてくるのを待ち、しゃがみ強キックを当てていく。蛇使いパターンでもよい。

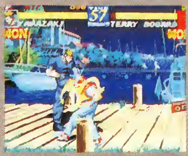
7.ホンフゥ

ラウンド前半は画面端でバック大ジャンプして弱キックを連打。後半は蛇使いパターン。

8.望月　双角

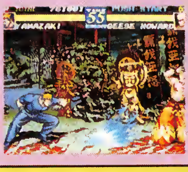
蛇使いパターンオンリー。双角は何かの技を出そうとして必ず蛇使いを食らってしまう。56秒でSランク。

9.テリーボガード



蛇使いでオーバースウェーを誘い、対オーバースウェー攻撃キャンセル蛇使いを当てる。画面端に追い込もう。

10.ギースハワード



しゃがみ弱パンチを出して烈風拳を待ち、倍返しで跳ね返そう。ラウンド後半は蛇使いパターンでもよい。

11.山崎　竜二

蛇使いパターンが有効だ。バンバン連発する。対テリー戦同様に対オーバースウェー攻撃も忘れずに。



12.秦　崇秀



蛇使いパターンでよい。しゃがみ弱パンチ連打で待ち、天眼拳を倍返ししてもよいだろう。

13.秦　崇雷

画面端でしゃがみ弱キックを連打するだけで勝てる。オーバースウェー攻撃だけはガードするようにしよう。



通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	エグリ	○	11	100
	強パンチ	マサカリ	×	17	300
	弱キック	玉ツブシ	×	13	200
	強キック	竿	×	19	400
遠距離立ち	弱パンチ	ブッ刺し	×	11	100
	強パンチ	ブン回し	×	17	300
	弱キック	ミゾ	×	13	200
	強キック	杭	×	20	400
屈み	弱パンチ	ミゾテツ	○	9	100
	強パンチ	昇天	×	16	200
	弱キック	スネ	○	11	200
	強キック	コカシ	×	18	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	跳びブッ刺し	ー	11	100
	強パンチ	跳びブン回し	ー	18	300
	弱キック	踏んづけ	ー	13	200
	強キック	ブッ込み	ー	20	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
斜めジャンプ	弱パンチ	跳びブッ刺し	ー	11	100
	強パンチ	跳びマサカリ	ー	18	300
	弱キック	踏んづけ	ー	13	200
	強キック	地獄落とし	ー	20	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	跳びブッ刺し	ー	9	100
	強パンチ	跳びブン回し	ー	16	300
	弱キック	踏んづけ	ー	11	200
	強キック	ブッ込み	ー	18	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	跳びブッ刺し	ー	9	100
	強パンチ	跳びマサカリ	ー	16	300
	弱キック	踏んづけ	ー	11	200
	強キック	地獄落とし	ー	18	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	突き上げ	ー	10	100
	強パンチ	突き上げ	ー	16	200
	弱キック	刈り	ー	12	200
	強キック	刈り	ー	18	300

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
奥オーバースウェー	弱パンチ	突き上げ	ー	10	100
	強パンチ	突き上げ	ー	16	200
	弱キック	刈り	ー	12	200
	強キック	刈り	ー	18	300
立ち対オーバー	手前攻撃	ナタ	○	18	500
	奥攻撃	逆ナタ	○	18	500
屈み対オーバー	手前攻撃	払い	○	18	500
	奥攻撃	逆払い	○	18	500
クイックスウェー	攻撃	テツ	○	16	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		斧	×	16	300
通常コマンド	1	踏み込みブン回し	ー	22	500
投げ技	1	倒し	ー	24	600
連携技	1	チョーク	ー	6	100
接触技		パチキ	ー	3	200
必殺技	1	サドマゾ	ー	28	1000
必殺技	2	蛇使い(前方)	ー	28	700
	3	蛇使い(対空)	ー	28	700
	4	倍返し	ー	20	800
超必殺技		ギロチン	ー	52	3000
潜在能力			ー	64	6000

★対人対戦 ★各キャラ攻略

中間距離なら圧倒的な強さを誇る！



疾風拳を倍返しで返せば、空中を落下中のギースにヒットする



ジャンプ強Kで足払いをつぶしてやろう



しゃがみに当たらない相手は闘いにくい

VS ホンフゥ

座高が低いホンフゥには当然のごとく蛇使い・立ち強キックは当たらない。これらの技をかわした後に立ち弱パンチやクイックスウェー攻撃で攻めてこられると非常に辛い闘いになる。電光石火の地も蛇使いをかわしつつ攻撃できる技だ。
ホンフゥの対オーバースウェー攻撃があまり強くないことにつけこんでスウェーラインから攻めたり、サドマゾを積極的に狙っていくといいだろう。

VS ギース・ハワード

烈風拳ばかりでなく疾風拳も倍返しで返すことができるため、それほど怖い相手ではない。特に疾風拳は、倍返しで返すことができれば、空中にいるギースは避けようがないため大きなチャンスだ。
あとは基本通りに遠距離戦でよい。ただしギースのオーバースウェー攻撃は強烈なので返し方を工夫しないと危険。山崎は立ちよりもしゃがみの対オーバースウェー攻撃の方が素早いのでこれで返すようにしよう。

VS ボブ・ウィルソン

ボブは接近戦に持ち込まれると怖いのだが、蛇使い・前方と立ち強キックによる遠距離戦に持ち込めば有利になるだろう。
中間距離ではボブは接近する機会をうかがいつつダッシュ弱キック・スライドヘッドバット・小ジャンプ攻撃などを仕かけてくる。立ち強キックなどで接近させないようにしよう。
起き上がりボブサマーには、クイックスウェー（キャンセル蛇使いを出しておこう）で対応しよう。

VS テリー・ボガード

ラッシュ攻撃がテリーのメイン戦法なので、基本通りに遠距離戦に持ち込んでテリーの攻撃を封じよう。
テリーはバクチでクラックシュートやバーンナックルで近づくしかないだろう。これをクイックスウェー、しゃがみ強キック、蛇使い・前方などで返していき、押さえ込んでいくとよい。
サドマゾは絶対厳禁。ガードされると死亡確定だ。起き上がりパワーダンクは返せそうで返せない。

VS 山崎 竜二

山崎の同キャラはお互いにやりにくい戦いになる。蛇使い・前方、立ち強キックの2つが、しゃがんだ相手に当たらないからだ。
お互いの蛇使いの使用頻度が低いことから、跳び込みやダッシュ攻撃を仕かけていくと意外と有効だろう。跳び込む時には小ジャンプ強キックが最適だ。少し手前に着地するように強キックで跳び込んでいくと、相手が対空技として出してくるしゃがみ強キックをつぶすことができる。

VS 望月 双角

双角の飛び道具はいずれも倍返しで跳ね返せないものばかり。そのため、遠距離で飛び道具を連発されると手も足も出なくなってしまう。うまくダッシュで間合いをつめていき、飛び道具の出かかりを立ち強キックや蛇使い・前方などでつぶしていこう。跳び込んでいっても錫杖上段打ちで返されてしまうぞ。
蛇使いの射程に入る時には、双角の立ち強パンチを食らわないようにしよう。かなりリーチが長いのだ。

VS アンディ・ボガード

遠距離戦が基本だが、アンディには飛翔拳という飛び道具があるため、間合いが離れ過ぎてもまずい。常に蛇使い・前方の射程内で闘うようにすることが望ましい。この間合いで蛇使いと倍返しで飛翔拳を封じていれば圧倒的に有利に闘えるだろう。
この状況を打破するためにアンディは幻影 不知火を使ってくることがある。これは落ち着いてしゃがんでB+Cの対オーバースウェー攻撃で返してやろう。

VS 秦 崇秀

秦兄弟はどちらもあまり性能的には変わらないが、攻撃力が低いことなどから崇秀の方が多少闘いやすい相手だろう。
背が低いため、しゃがまれると蛇使い・立ち強キックが当たらない。そればかりか、立っていてもしゃがみ小キック→キャンセル蛇使いが入らないのだ。
遠距離で帝王天眼拳を連発するなら倍返しで問題ないが、接近戦は苦労する。ガードを堅めるしかないだろう。

VS ブルー・マリー

マリーも座高が低いため、蛇使い・立ち強キックともにしゃがまれると当たらない。しかし、マリーの攻めの要となる技はステップローリングなどの立ち技なので、それ程苦しい闘いではないだろう。
普段はマリーの技が当たらない距離から蛇使いなどで牽制しておき、ダッシュからの強キックやダッシュ小ジャンプ強キックなどの技で攻め込んでいくとよい。マリーは強力な返し技を持っていないため非常に有効だ。

VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーを倍返しで返してやれば、ジョーの攻撃はほぼ封じたといえるだろう。しゃがみ強キックキャンセルで出してきたハリケーンアッパーも返すことができる。倍返しをバックステップでかわされることもあるが、結果として間合いが離れることになるので、あとは遠距離戦に持ち込もう。
スライディングで蛇使いをかわされることもあるのだが、よほどの近距離でないかぎりヒットしない。

VS 秦 崇雷

弟よりも飛び道具のスキが小さく、攻撃力が高い。最大の敵だ。
相手の手前に着地するような距離から小ジャンプ強キックで跳び込むととても有効。崇雷の対空技のしゃがみ強キックをつぶすことができるのだ。さらに、この距離ならば帝王天耳拳も当たらないことが多い。ちなみにこのジャンプ強キック戦法は他のキャラに対しても有効である。
倍返しはさらに帝王他心拳で跳ね返されるため厳禁。

VS 不知火 舞

舞は座高が低いため、しゃがまれると蛇使いが当たらない。これだけで舞に対してはかなりの苦戦を強いられることとなる。
必然的に近～中距離の闘いになるのだが、立ち強キックもしゃがんだ舞には当たらない。よって、舞のダッシュ強キックやしゃがみ強キックをかわして、こちらのしゃがみ強キックや立ち強パンチを決めていくなどの地味な戦法で、少しずつダメージを与えていくしかないだろう。

VS フランコ・バッシュ

ウェービングブロー（弱、強）で蛇使いをかわされることがあるため、注意が必要な相手だ。とはいえ蛇使いの硬直はないに等しいため、これらの技をかわされてもたいていはこちらのガードが間に合う。強をガードしたら反撃を加えてやろう。
実は山崎は座高が低く、フランコの立ち強キックはしゃがんでいればかわすことができる。これだけで中距離戦がずいぶんと有利になるだろう。しゃがみ強キックには注意。

秦崇秀

JIN CHONSHU



PROFILE

格闘技／帝王拳
国籍／中国
職業／無職
誕生日／1980年6月6日
年齢／14歳
身長／169cm
体重／59kg
血液型／不明
趣味／旅行
好きな食べ物／辛いもの
嫌いな物／深海魚（顔が恐い）
大切な物／兄
スポーツ／球技以外は好き
特技／お手玉（記録32個）
好きな音楽／アニメ主題歌



攻略／MAR㋠

兄には劣るが圧倒的なスピードと連続技は一級品！

キャラ特性

兄の崇雷には劣るが、動きは素早いキャラだといえる。
弱系統の技が有効で、しゃがみ弱攻撃は2ヒットさせることができる。出が早いので連打することによって連続ヒットさせることもできる。
またキャンセルがかかるので、接近戦でしゃがみ弱パンチを当てて、そこから連続技で攻めていく戦法がとても頼りになる。
しゃがみ強キックは、出すことによって背が低くなるので、対空技として使ったり空中を飛んでくる飛び道具をかわすこともできる。これは飛び道具を跳ね返すことができない崇秀にとっては救いだ。
ジャンプ攻撃は横への判定が小さいが、下方向にはかなり大きいので、裏回りを狙うこともできる。もし入ったらそこから連続技を決めることもできる。
リーチが短いのが欠点。これを補うためにダッシュから弱パンチを出し、そこから連続技を決めたりするといった接近戦、または離れて必殺技を使用して闘うといいだろう。
コンビネーションアーツや潜在攻撃（能力数値はあり）、飛び道具の跳ね返しがないので、対人対戦ではかなり辛い。



気の球を投げつける飛び道具。兄貴より声が幼くてかわいい

必殺技

帝王天眼拳

手にためた気の玉を投げつけるいわゆる飛び道具だ。
出るまでに少し時間がかかるので、キャンセルで出したり離れた間合いで出すようにしよう。この技で相手を跳ばせて帝王天耳拳で落とすという戦法も使えるが、間合いを考えて出さないと痛い目に会うこともある。

帝王天耳拳

上昇中は無敵なので相手の飛び道具を抜けることもできるのだが、着地にスキがあるため無理に使うことはないだ



STORY

「ヘンッ！　誰が英雄の血を引いているって？　でたらめいうなっ！　お前らの親父は大嘘つきだったんだよ！」
「何だと！　もういっぺんいってみろ！」
「悔しかったらかかってこいよ！　ハハハッ…、こんな弱いやつらいじめても自慢にならねえや、みんないこうぜ！」
5、6人の少年が走り去ると、影になっていた2人の少年の姿が、その場にうずくまっていた。
「お兄ちゃん…大丈夫？」
「あぁ…クソッ！　あいつら、いつも群れやがって…」
「ぼくもっと強くなりたいよ。強くなって、あんなやつらやっつけてやるんだ」

この兄弟、兄の名を崇雷、弟の名を崇秀という。双児のこの兄弟は、幼少の頃に両親を亡くし、それ以来2人で力を合わせて生きてきた。当然子供にできる仕事は限られ、貧しい身なりをしていたため、近所の裕福な子供たちのいじめの対象になっていた。
「あぁ、俺も強くなって、あいつらを見返してやるんだ…」

双児が6歳になった頃、彼らの一家が住む村で伝染病が流行した。彼らの両親もその犠牲となってしまった。父親は息をひきとる前に我が一族にまつわる伝説について語ってくれた。
「我々の祖先に秦王龍という男がおってな、始皇帝の護衛長官を務めておった。その力たるや凄まじく、まさに龍の化身のごとく、千騎の兵を1人で壊滅させたそうじゃ。お前たち2人にも同じ血が流れておる。勇気をもって、互いに協力して生きていくのだぞ」
2人は父のいいつけを守って、誇り高く生きてきた。しかしあまりにも幼すぎる2人にとって現実は過酷なものであり、人を恨む気持ちが芽生え、支配するようになっていく。

時は流れ、双児も14歳になっていた。
「ハハハッ！　まだそんなことをいってやがるのか。この大ホラ吹きめっ！」
「クソッ！　父さん、俺にも力を貸してくれっ！」
瞬間、崇雷は全身を稲妻に切り裂かれたような衝撃に襲われ、気がついた時、自分の周りには7、8人のいじめっ子たちが半死の状態で横たわっていた。
「お兄ちゃん…、い、今のは…？」
「わ、分からない…」
「す、凄いよ。お兄ちゃん…」
「ウッ…、あ、頭が痛い。た、助けて…」
「ど、どうしたのお兄ちゃん？だ、大丈夫？」
崇雷はそのまま気を失い、続いて崇秀にも同じ頭痛が起こり、気を失ってしまった。2人が再び目覚めた時には、別の魂が彼らの体を支配していた。
「やっと覚醒することができたな、海龍よ」
「えぇ、空龍兄さん…。どうやら大龍は転生に失敗したらしいですね」
「まあいい。我々2人で、我が父・毛龍の記した秘伝書を探そうじゃないか？」
「そうですね。早くしなければこの肉体を支配し続けることができなくなってしまう」
「そうだ。早く秘伝書を集めて、完全体として現世に蘇るのだ」
ガタッ…。
「さっきからそこにいる男。死にたくなければ出てくるんだ」
「へへッ…バレてたか。俺もお前たちを探してたんだ。しかし、多重人格者とは驚いたぜ。へへへッ…、お前たちのその子供の体じゃ何かと不便だろう。俺の名は山崎竜二。よろしく頼むぜ」



接近戦ではしゃがみ弱パンチで相手を固め、ヒットしたら神足拳につなごう。近づくにはダッシュ弱パンチが使えるぞ

基本戦法

崇秀は背の低いキャラなので、通常技のリーチが短いので接近戦をメインに闘うことになる。
接近戦ではしゃがみ弱パンチかキックを連発し、相手を固めて反撃させないようにし、そこからキャンセルで帝王神足拳や帝王天眼拳を使っていったり、しゃがみ強キックを使っていくといいだろう。跳び込むには、小ジャンプキックを使う。間合いによっては相手の裏回りになったりするので、入ったら連続技につなげよう。
中間距離の闘いでは、しゃがみ強攻撃で牽制し、相手が跳んできたら対空技で落としていく。また不意を突いて強の帝王神足拳を出すのも有効だ。相手の技の出がかりをつかみ、投げることができる。
遠距離戦では、弱の帝王天眼拳を出し、そのあとダッシュや強の帝王神足拳を出して追いかけていく戦法を使うといい。ダッシュ遠弱パンチがかなり強力で、相手に当てることができたら、そこから連続技につなげることもできる。
連続技はキャンセルのかかる技が少ないので、バリエーションには欠けるが、かなり有効といえる。しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ弱キック→キャンセル強の帝王神足拳なども有効で。また小ジャンプ攻撃やダッシュ遠弱パンチからもつなぐことができる。
対CPU戦で、帝王神足拳で相手を投げたあと、起き上がりに強の帝王神足拳を重ねる場合、相手が2回バウンドしたら出せば入ってくれる。
起き上がりに、相手に密接してしゃがみ弱パンチを出すと入るか、反撃しようとしてくるので、そこから連続技を出そう。

ろう。対空技としてはかなり信用できる技で、最大3ヒットさせることも可能。地上の相手には1発目だけが当たり、空振りしてしまうこともある。

帝王神足拳

素早いダッシュから肘打ちで突っ込んでいく技だ。地上の相手に肘がヒットすると後方に投げる。空中の相手にもヒットし、かなりのダメージを与えることができる。また通常技からキャンセルして出せばほとんどの場合連続技になる。
コマンドはためが必要ないといってもいいので、↙→A orCで出すことができる。

超必殺技 帝王漏尽拳

両手から気を放出し、相手の体力を奪う必殺技だ。
兄の崇雷には通常必殺技としてあるのに、弟の崇秀の方は超必殺技なので、体力ゲージが点滅しないと使えない。
この技がヒットし、相手の体力を奪ったあと体力ゲージの点滅がなくなってしまうと、また点滅するまで使えない。



上昇中は無敵。対空技に使おう



連続技に組み込んでいくと強力

帝王神足拳	↙ため→+AorC
帝王天眼拳	↓↘→+BorD
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→+CD



自分の体力を回復できるが、ダメージ自体はそれほどない

帝王天眼拳に神足拳等少ない必殺技をいかに使いこなすか…！

秦　崇秀 対CPU攻略

3.ボブ・ウィルソン



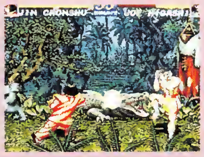
遠い間合いから弱の帝王天眼拳を出すと跳んでくるので、近目は帝王天耳拳で、遠目ならしゃがみ強キックで対応。

2.ブルー・マリー



昇りでジャンプ弱キックを出し、もう1度空中で弱キックを出し、跳び込みからの連続技を狙っていけばよい。

1.ジョー・ヒガシ

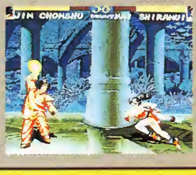


間合いを離して、弱の帝王天眼拳を連発するだけでOK。また起き上がりに強の帝王神足拳を重ねて繰り返す手も。

6.アンディ・ボガード

舞のパターンでOK。パンチのOスウェー攻撃や幻影不知火が当たらなかったらしゃがみ弱パンチからの連続技だ。

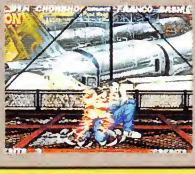
5.不知火　舞



遠い間合いから弱の帝王天眼拳を出すとダッシュしてきたところに当たる。端に追い詰めたらマリーのパターンで。



4.フランコ・バッシュ



ボブと同じパターンから、しゃがみ強キックで対応。起き上がりに強の帝王神足拳を重ねる。この繰り返しでOK。

10.ギース・ハワード

スタートの間合いから、弱パンチで誘った疾風拳を跳び越し、着地に強の帝王神足拳、起き上がりにも同技を重ねる。

9.テリー・ボガード



舞パターンに対しOスウェーしてくるので、戻りに強の帝王神足拳を当て、起き上がりに強の帝王神足拳を重ねる。

8.望月　双角

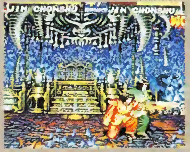
舞パターン。他ダッシュジャンプ攻撃はしゃがんでかわし、背後に落ちたところに連続技を入れる。

7.ホンフゥ



バックジャンプから強の帝王神足拳を、当たるまで出し続け、当たったら起き上がりに強の帝王神足拳を重ねる。

12.秦　崇秀



山崎と基本的に同じ。山崎もそうだが、しゃがんで待ち、当たった場合は、その場で起き上がりに重ねて、繰り返す。

11.山崎　竜二

Oスウェー攻撃に注意して待ち、しゃがみ弱パンチの先をキャンセルし強の帝王神足拳。ガードされても繰り返せばいい。



13.秦　崇雷

基本的には崇秀と同じでいい。兄弟とも起き上がりにしゃがみ弱パンチが当たらなかったら、帝王神足拳は出さないこと。



通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	光破斬	○○	5	100
	強パンチ	光裂斬	○×	9	200
	弱キック	真空脚	××	6	100
	強キック	裏虎脚	×	10	400
遠距離立ち	弱パンチ	光破殺	×	5	100
	強パンチ	光輪殺	×	9	200
	弱キック	後旋腿	×	6	200
	強キック	天空脚	×	10	300
屈み	弱パンチ	屈み光破殺	○○	5	100
	強パンチ	屈み光破殺	××	9	200
	弱キック	屈み真空脚	○○	5	100
	強キック	剪腿法	×	13	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	一起龍	ー	9	100
	強パンチ	二起龍	ー	15	300
	弱キック	一起龍	ー	13	200
	強キック	二起龍	ー	17	400
斜めジャンプ	弱パンチ	一起龍	ー	9	100
	強パンチ	二起龍	ー	15	300
	弱キック	一起龍	ー	13	200
	強キック	二起龍	ー	17	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	一起龍	ー	9	100
	強パンチ	二起龍	ー	15	300
	弱キック	一起龍	ー	13	200
	強キック	二起龍	ー	17	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	一起龍	ー	9	100
	強パンチ	二起龍	ー	15	300
	弱キック	一起龍	ー	13	200
	強キック	二起龍	ー	17	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
手前オーバースウェー	弱パンチ	肘打ち	ー	8	100
	強パンチ	肘打ち	ー	14	300
	弱キック	六通脚	ー	10	200
	強キック	六通脚	ー	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	六通掌	ー	8	100
	強パンチ	六通掌	ー	14	300
	弱キック	スライディング	ー	10	200
	強キック	スライディング	ー	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	光破斬	○	16	500
	奥攻撃	光破斬	○	16	500
屈み対オーバー	手前攻撃	足払い	○	16	500
	奥攻撃	足払い	○	16	500
クイックスウェー	攻撃	光破殺	○	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		光破殺	×	13	500
通常コマンド	1	龍回頭	×	18	500
投げ技	1	発勁龍	ー	24	600
必殺技	1	帝王神足拳(弱)	ー	24	500
	2	帝王神足拳(強)	ー	32	700
	3	帝王天眼拳(弱)	ー	16	400
	4	帝王天眼拳(強)	ー	22	600
	5	帝王天耳拳(弱)	ー	13	500/200
	6	帝王天耳拳(強)	ー	13	700/200
超必殺技		帝王漏尽拳	ー	29	5800
潜在能力			ー	37	14800

★対人対戦 ★各キャラ攻略

VS ホンフウ

制空烈火棍という強力な対空技のせいで跳び込めず、また地上戦でのクイックスウェー攻撃もやっかいなので、中間距離をさけ、間合いを離して弱の帝王天眼拳を出していく戦法になる。電光石火の地では帝王天眼拳をくぐれないし、ちゃんと間合いを離していれば、強の電光石火の天で帝王天眼拳を跳び越えてきても、帝王天耳拳で返せる。

ホンフウの跳び込みはすべてしゃがみ強キックで返すことができる。

VS ギース・ハワード

しゃがみ強キックが強く、帝王神足拳も当て身投げされる。離れて闘うことになるだろう。帝王天眼拳を消しつつダブル烈風拳の2発目が飛んでくることがあり、帝王天眼拳を追いかけるのは控えたい。

接近戦では当て身投げを狙ってくる。当て身投げを空振りさせたら、連続技を入れよう。ギースがジャンプしたら、疾風拳を出すかもしれないので、ダッシュや帝王神足拳で間合いをつめて反撃。

VS 山崎　竜二

いやらしい蛇使いは、しゃがんでいれば当たらないので、強の帝王神足拳を入れることができる。また接近戦時には弱攻撃で相手を固めて跳び込むのも有効。

間合いが離れていても帝王天眼拳を出すのは倍返しで返されてしまうので、控えよう。レバー→+Cのブッ刺しはしゃがみガードできないので注意が必要だ。山崎の跳び込みはしゃがみ強キックでは返すことができないので、帝王天耳拳で返そう。

VS 秦　崇秀

同キャラ戦なので、早めにペースをつかみたい。離れた間合いなら帝王天眼拳を出して相手の動きを見る。

相手の帝王天眼拳はしゃがみ強キックかQスウェーで回避できる。相手の起き上がりに密着してしゃがみ弱パンチを重ね、入ったら連続技に持っていく。帝王天耳拳は、1発しか当たらず倒れないので、着地時に連続技を入れればいい。跳び込みはしゃがみ強キックで返せない。素直にガードか、帝王天眼拳を使おう。

VS 秦　崇雷

必殺技は似ているが、兄の崇雷はスピードがあり攻撃力も大きい。帝王天眼拳の性能が劣るので、連発されるときびしい。相手のペースにはまらないよう注意。

うまく強の帝王神足拳を使って相手を倒し、起き上がりに密着してしゃがみ強パンチを重ねておき、入ったら連続技を入れよう。

帝王天耳拳を出された時は、弟の時同様の対処をする。跳び込みはしゃがみ強キックで返せないので、やらないこと。

VS ボブ・ウィルソン

一連のラッシュ攻撃があり、相手のペースにはまると辛い闘いになってしまう。

間合いを離して弱の帝王天眼拳を出して牽制しながら、強の帝王神足拳やダッシュ遠弱パンチで攻めていくといいだろう。ボブのダッシュ弱キックはしゃがみ強キックでうまく返していきたいが、空振りしてしまうと、反撃されてしまう。ジャンプアンダーキックと大ジャンプ強キック以外の跳び蹴りは、しゃがみ強キックで返すことができる。

VS 望月　双角

跳び込みは錫杖上段打ちで返されてしまうので、中間距離から遠距離での地上戦をメインに闘うことになる。まきびしは、強の帝王神足拳で下を抜けて攻撃することができる。双角の大ジャンプ強パンチはリーチが長く下方向にも強く、しゃがみ強キックで返せないので、帝王天耳拳で返していこう。起き上がりに密着していると、鬼門陣で投げられることがあるので、Cスウェー攻撃や小ジャンプをして技のスキを突こう。

VS ブルー・マリー

テップローリングは先読みしてしゃがみ強キックで返せるが、接近戦では闘いにくいので、間合いを離そう。

ストレートスライサー、M.クラブクラッチは、ガードすればしゃがみ強キックか強の帝王神足拳で反撃できる。スピンフォール、M.スナッチャーはオーバースウェーでかわす方がいい。マリーの跳び込みはしゃがみ強キックでは返せないので、帝王天耳拳で返す。オーバースウェー攻撃も素早く強力なので要注意。

VS 不知火　舞

花蝶扇や龍炎舞、ダッシュ強キックなどで攻めてくることが多い。なるべく間合いを離して闘おう。ダッシュ強キックは先読みのしゃがみ強キックで返せる。しゃがみ強キックの先をガードさせて花蝶扇をキャンセルで出してきても、しゃがみ強キックでOK。ジャンプ強攻撃は、しゃがみ強キックで返せないので、帝王天耳拳で対応。密着状態でなければ、舞の下段ガードできないCアーツはしゃがんでいれば当たらない。

VS テリー・ボガード

まずテリーと闘う時に注意しなければならないのは、ラッシュ攻撃である。しかし2つの突進技は簡単に返すことができる。

バーンナックルはしゃがんでいれば当たらずに着地するので、しゃがみ弱パンチからの連続技を入れればいい。クラックシュートは跳び込み同様に、しゃがみ強キックで返すことができる。

しゃがみ強キック→キャンセルパワーウェーブはとりあえずガードしよう。

VS アンディ・ボガード

必殺技はこちらと似たような顔ぶれなので、いかに相手の攻撃を崩していくかということがポイントになる。

飛翔拳はしゃがみ強キックでかわせるが、アンディのジャンプ弱キックはしゃがみ強キックで返すことができないので注意。相手の起き上がりに技を空振り気味に出して昇龍弾を誘って着地に連続技を入れよう。アンディがジャンプをしたら幻影　不知火を出す事があるのでしゃがんでBCボタンだ。

VS ジョー・ヒガシ

離れた間合いの時には、弱の帝王天眼拳をダッシュ弱パンチや強の帝王神足拳を出して追いかける戦法をとる。

近距離の帝王天眼拳は、立ち強キックで返されてしまうので注意。帝王神足拳はスライディングで返されるが、うまく読めばガード後に帝王神足拳で反撃できる。

Sキックはガード後連続技が入る。黄金のカカトもガード後反撃できるが、先の方をガードした時は反撃できない。ジャンプキックはしゃが強キックで返せる。

VS フランコ・バッシュ

間合いを離して弱の帝王天眼拳を出していくという闘い方がいいだろう。

相手がキックで跳び込んできたら、しゃがみ強キックで返せるし、弱のウェービングブローで弱の帝王天眼拳を抜けてきても、しゃがんでいれば当たらないので、連続技を入れよう。フランコの遠立ち強キックもしゃがんでいれば当たらない。技の戻りに強の帝王神足拳を入れてやろう。ダブルコングの2発目はしゃがみガードできないので注意。

ボスキャラの意地にかけて負けるわけにはいかない!!



双角のジャンプ強パンチは天耳拳で返していこう

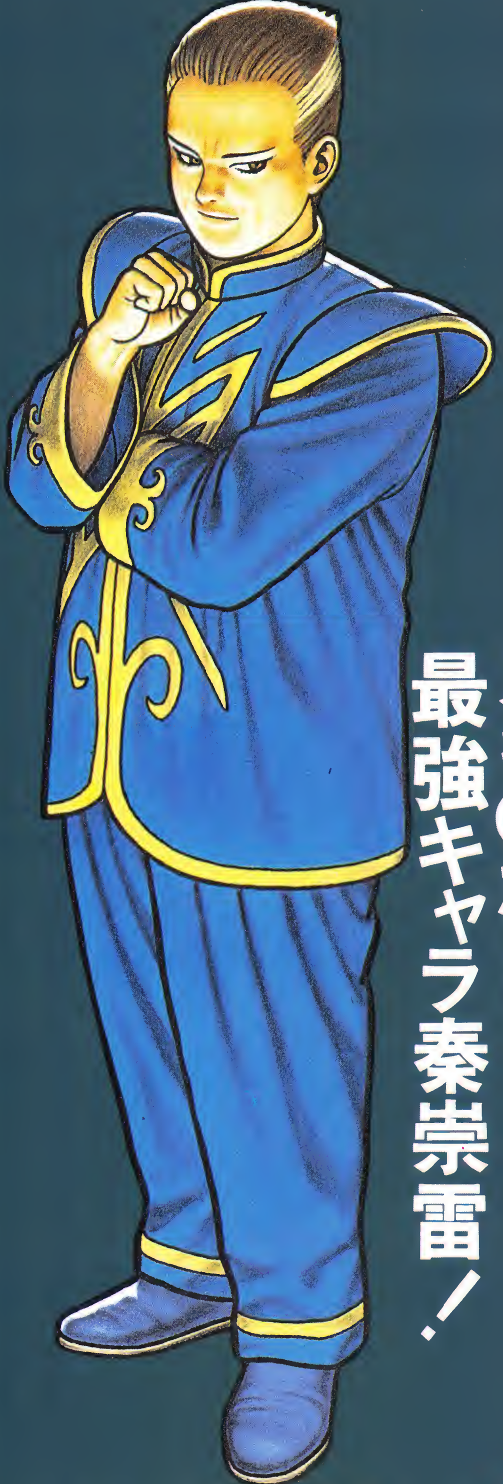


しゃがみ強キックは姿勢が低くなるので返し技に使える



しゃがみ攻撃なら天耳拳を食らってもダウンしない

秦崇雷
JIN CHONREI



PROFILE

- ○格闘技…帝王拳
- ○国籍…中国
- ○職業…無職
- ○誕生日…1980年・6月6日
- ○年令…14歳
- ○身長…169cm
- ○体重…59kg
- ○血液型…不明
- ○趣味…ウィンタースポーツ（今はスノーボード）
- ○好きな食べ物…杏仁豆腐
- ○嫌いな物…努力
- ○大切な物…弟
- ○スポーツ…個人技はほとんど
- ○特技…料理（鉄人級）
- ○好きな音楽…無し



攻略／ジェイケイ

異常なスピードとスキのなさ最強キャラ秦崇雷！

キャラ特性

崇雷の特徴として、動きが素早いことがあげられる。

特にダッシュとバックステップは、他キャラとは比べものにならないほど素早い。しかも、バックステップは終り際のスキがまったくない。

通常技も素早く、スキが小さいものばかりで、2発ヒットする技が多い。ただ、体が小さいため、全体的にリーチが短いのが欠点だ。

しゃがみ弱パンチは、出るまでが早く、連打が効くので、接近戦で使える。届かなくなったら、リーチの長いしゃがみ弱キックにつなぐといい。

しゃがみ強キックは、出すことによって姿勢が低くなるので、対空技として使ったり、地上戦でのカウンター狙いに使える。

ダッシュ強パンチは、勢いを残したまま出るので、遠くからの奇襲に使っていける。相手がしゃがんでいない限り、ダウンを奪うこともできる。

ジャンプ攻撃では強キックがいいだろう。下方向にとても強く、相手の足払いをつぶすことができるし、裏回りを狙うこともできる。ここから連続技を決めることも可能だ。裏回りを狙うだけなら、弱キックのほうが狙いやすいので、合わせて使っていくといい。

必殺技にも優秀なものが揃っているので、リーチの短さを素早い動きでカバーできれば、間違いなく最強のキャラクターだといえよう。

必殺技

帝王神足拳

攻撃力が高いので、連続技に使っていくと強力。出るまでが早いので、通常技キャンセルから出せば、ほとんど連続技になる。

突進スピードもかなり速いので見切られにくい。

近距離でガードされると、反撃を受けるほどスキができてしまうので注意。



連続技に使うと超強力。しゃがみの弱Pや弱Kから簡単につながる



一応対空技になるが、いまいち使いがってがよくない

帝王天眼拳

出るまでが早く、スキが小さいうえ、飛行スピードが速く、攻撃力が高い、とても優秀な飛び道具だ。

間合いが離れている時の牽制に使うのがメイン。スキが小さいので、跳び込み攻撃を食らうことは少ない。

キャンセルから出して相手を固めていくのもいいだろう。

帝王天耳拳

上昇中無敵で、対空技に使える。出がかりは横に狭いので早めに出すようにしよう。

横に大きく伸び、最大ヒット数の多い(最大弱2、強3)強を使っていくといい。

2段目以降が当たらないとダウンを奪えず、反撃されるため、地上でのカウンターには使いにくい。

帝王漏尽拳

ヒットすると相手の体力を吸い取り、自分の体力を回復することができる。与えるダメージ自体もとても大きい。

出るのが遅いので、キャンセルから出してフェイント気味に使ったり、起き上がりに重ねるのがいいだろう。

先端にしか攻撃判定がなく、空振りしやすいので注意。

帝王他心拳

ほとんどの飛び道具を跳ね返すことができ、超必殺技などの跳ね返せそうにないものでも、かき消すことができる。

出るのが早く、しばらく出続けているので、タイミングは適当でいい。ただし相手がモーションに入っていても、飛び道具自体が出ていないと出せないので注意。

帝王天耳拳



対空技、対突進技として使える

帝王天眼拳



とても優秀な飛び道具。ある程度乱発しても構わない

帝王漏尽拳



弟の超必殺技を通常必殺技として持っている

帝王他心拳



タイミングが簡単で使いやすい

超必殺技 帝王宿命拳

攻撃力は高いのだが、出るまでが遅く、スキが大きいため、出したのをみてから跳び込まれても反撃されてしまう。あまり使えない技だ。

ただ、食らい判定が小さいので、先読み対空技として使えなくもない。焦って跳び込んできた相手に当たることもある。



神足拳ヒット後、すぐに歩けば逆側に回れる



O・スウェー攻撃は小Jで

基本戦法

リーチが短いため、中間距離では闘いにくい。できるだけ接近戦に持ち込もう。

接近戦では、しゃがみ弱パンチ×1〜2→しゃがみ弱キック(すべて2発ヒット)キャンセル強神足拳の連続技を狙っていくのが基本。

ガードされた場合は、少し前進してしゃがみ弱パンチを出したり、小ジャンプ強キックにいったりして相手を固めていき、相手が食らったらすかさず連続技を入れていこう。

神足拳で転ばせたら、そのまま相手方向に歩いて逆側に回り、そこから連続技を狙っていくといい。ただ、双角、マリー、ボブ、崇秀、崇雷の5キャラは逆側に回れないので、この戦法は通用しない。

相手の近くでオーバースウェーをしたあと、前進して、相手の後ろからオーバースウェー攻撃(弱キック)↓しゃがみ弱キック↓キャンセル強神足拳の連続技を狙うのもいい。しゃがみ強キックで転ばせたあとに狙うといい。

間合いが離れたら天眼拳で牽制しつつ、スキを見てダッシュ強パンチや神足拳で奇襲をかけ、接近戦に持ち込もう。

相手はたまらずにオーバースウェー攻撃をしてくることが多いだろう。対処法としては主に次の2つがある。相手によって使い分けていこう

①相手の動きを先読みして、垂直小ジャンプでかわしつつ反撃し、連続技を入れる。

②早めにしゃがみ強キックを出してかわしたあと連続技を入れる。見てからでも間に合うし、星って[illegible]直接返せる。

帝王神足拳	↙ため→+AorC
帝王天眼拳	↓↘→+BorD
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+D
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BD

コマンド

一定距離以上相手と離れて
→↘↓↙←+CD
帝王宿命拳





両腕を回すような構えをとったあと、前方に突き出し、巨大な気の固まりを放出する。潜在攻撃だと更に大きく、画面両端まで飛んでいく

潜在能力 帝王宿命拳

超必殺技の宿命拳と違い、球自体が大きく、画面端まで届くようになっている。

ただ、それ以外はたいして変わらないので、使えない技であることに変わりはない。飛び道具と相殺してあっさり消えてしまうことも多い。

確実に決められるのは気絶させた時ぐらいしかないだろう。

性能の違いだけでも無敗クリアが誰でもカンタン?!

秦　崇雷 対CPU攻略

1. ジョー・ヒガシ

間合いを離して帝王天眼拳を連発するだけでOK。オーバースウェーをしたら、戻ってくるところに帝王神足拳をいれる。



2. ブルー・マリー

スタートしたら、ただひたすら強キックを連打するだけで勝つことができる。確実にいくなら天眼拳連発だ。

3. ボブ・ウィルソン

離れて帝王天眼拳を連発すると跳び込んでくるので、近かったら帝王天耳拳、遠かったら着地にしゃがみ強キックで返す。

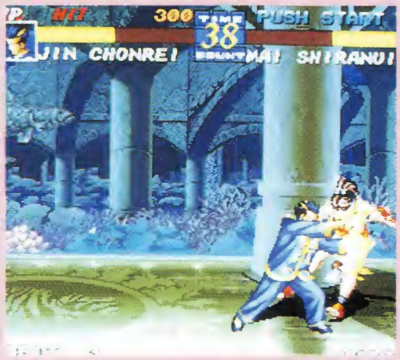


4. フランコ・バッシュ

しゃがみ強キックを連発していると、そのうち食らって転ぶので、起き上がりに帝王神足拳を重ね続ければOK。

5. 不知火　舞

離れた間合いからダッシュ強パンチで突っ込みダウンさせ、ダッシュで近づき起き上がりに帝王神足拳を重ねていく。



6. アンディボガード

スタート時程度の間合いで弱帝王天眼拳を連発する。オーバースウェー攻撃はしゃがみ強キックで返せばOK。

7. ホンフゥ

間合いを離して弱帝王天眼拳を連発すると、そのうち強電光石火の天を出してくるので、帝王天耳拳で返していけばOK。

8. 望月　双角

帝王漏尽拳を出すと、たまに野猿狩りを出してきてヒットする。あとは起き上がりに僅かに遅らせて帝王漏尽拳を重ねる。



9. テリーボガード

離れた間合いから強神足拳を出すとたいていヒットするので、起き上がりに神足拳を重ね続ければOK。



10. ギース・ハワード

帝王天眼拳を出すとダブル烈風拳で打ち返してくるので、それを帝王他心拳で跳ね返す。跳び込みは強帝王天耳拳で返そう。



11. 山崎　竜二



遠くから強帝王神足拳を出すとよくヒットする。オーバースウェーでよけた時、近くに戻ってきたら連続技を入れる。

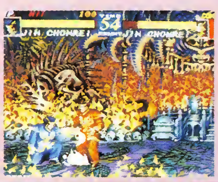
12. 秦　崇秀

弱帝王天眼拳を連発すると、天眼拳で打ち返そうとしてよく食らってくれる。スタート時ぐらいの間合いがベスト。



13. 秦　崇雷

ガードして待ち、しゃがみ弱パンチで追い払っていると、そのうちダッシュしてきて食らうので、連続技を入れる。



通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	光破斬	○○	7	100
	強パンチ	龍砲	○×	11	200
	弱キック	真空脚	××	10	100
	強キック	裏虎脚	×	12	400
遠距離立ち	弱パンチ	光破殺	×	7	100
	強パンチ	双龍砲	×	11	300
	弱キック	後旋腿	×	10	200
	強キック	天空脚	××	12	300
屈み	弱パンチ	屈み光破殺	○○	7	100
	強パンチ	屈み光破殺	××	11	200
	弱キック	屈み真空脚	○○	10	100
	強キック	剪腿法	×	16	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	一起龍	−	11	100
	強パンチ	二起龍	−	17	300
	弱キック	一起龍	−	15	200
	強キック	二起龍	−	19	400
斜めジャンプ	弱パンチ	一起龍	−	11	100
	強パンチ	二起龍	−	17	300
	弱キック	一起龍	−	15	200
	強キック	二起龍	−	19	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	一起龍	−	11	100
	強パンチ	二起龍	−	17	300
	弱キック	一起龍	−	15	200
	強キック	二起龍	−	19	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	一起龍	−	11	100
	強パンチ	二起龍	−	17	300
	弱キック	一起龍	−	15	200
	強キック	二起龍	−	19	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	肘打ち	−	10	100
	強パンチ	肘打ち	−	16	300
	弱キック	六通脚	−	12	200
	強キック	六通脚	−	18	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	六通掌	−	10	100
	強パンチ	六通掌	−	16	300
	弱キック	スライディング	−	12	200
	強キック	スライディング	−	18	400
オーバー立ち対	手前攻撃	光破斬	○	18	500
	奥攻撃	光破斬	○	18	500
オーバー屈み対	手前攻撃	足払い	○	18	500
	奥攻撃	足払い	○	18	500
クイックスウェー	攻撃	光破殺	○	16	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		光破殺	×	16	500
通常コマンド	1	龍回頭	×	20	500
投げ技	1	発勁龍	−	24	600
必殺技	1	帝王神足拳(弱)	−	28	500
	2	帝王神足拳(強)	−	34	700
	3	帝王天眼拳(弱)	−	18	400
	4	帝王天眼拳(強)	−	24	600
	5	帝王天耳拳(弱)	−	14	500/200
	6	帝王天耳拳(強)	−	14	700/200
	7	帝王漏尽拳	−	37	7400
	8	帝王他心拳	−	相手の攻撃値	相手の得点
超必殺技		帝王宿命拳	−	70	3000
潜在能力			−	70	6000

★対人対戦 ★各キャラ攻略

まるで反則のような高性能 仲間にひんしゅくを買おうとも 崇雷が好きだ！



特定キャラのオーバースウェー攻撃はこれでかわせる。すぐに連続技を入れよう



読まれると大ピンチ！いちおうCを連打して連携技からの脱出を試みるべし

山崎は対空が弱い。ジャンプ攻撃をまぜて闘おう

VS テリー・ボガード

テリーの攻めの要であるクラックシュートとバーンナックルは、たとえキャンセルで出されたものであっても、しゃがみ強キックで返すことができる。キャンセルパワーウェイブに関しても、帝王他心拳で跳ね返していけば問題ない。

跳び込み攻撃も、すべてしゃがみ強キックで返すことができるので、テリーの攻めをほとんど封じることができる。

オーバースウェー攻撃は①で対処していこう。

VS ギース・ハワード

ギースのしゃがみ強キックが強いので、やはり基本通り離れて闘うか、接近戦で闘うのがいいだろう。

ダブル烈風拳は帝王天眼拳を消しつつ2発目が飛んでくる。そのまま帝王天眼拳で打ち合うこともできるが、帝王他心拳で跳ね返す方が有効だ。

接近戦では当て身投げを狙ってくるだろうが、こちらの素早い動きに反応して出すのはまず無理なので、動きがワンパターンにならないように注意すればいい。

VS 望月　双角

双角には、しゃがみ強キックがなかなか有効。双角の立ち強パンチをかわしつつ攻撃できるのだ。届かなくても、すぐに帝王神足拳を出せばスキにいれることができる。

まきびしに対して帝王他心拳を出すと、跳ね返せず、かき消すだけなので、帝王他心拳のスキにダッシュ強キックなどを食らうことがあるのに注意。まきびしに対しては、帝王天眼拳で押していくか、帝王神足拳で下をくぐりつつ攻撃するといいだろう。

VS アンディ・ボガード

アンディの攻撃の中では、幻影　不知火を使った多彩な攻めに注意したい。アンディがジャンプしてきたら、とりあえずしゃがんでB+Cを入力しておくのが無難だろう。

飛翔拳からダッシュ攻撃や斬影拳につなぐコンビネーションは、飛翔拳を帝王他心拳で跳ね返していけばいい。帝王天眼拳で押さえ込んだり、斬影拳やダッシュ攻撃をしゃがみ強キックで返してもいいだろう。オーバースウェー攻撃は②で対処できる。

VS 山崎　竜二

山崎の主力兵器である、蛇使い・前方と立ち強キックをしゃがんでかわせるため、地上戦では有利に闘えるだろうまた、山崎は近い間合いでの優れた対空技を持っていないため、跳び込むのが有効。ただし、間合いが遠いと垂直ジャンプ強キックで返されてしまうので注意。帝王天眼拳を倍返しで跳ね返されたら、それをさらに帝王他心拳で跳ね返せば、硬直中の山崎にヒットさせられる。オーバースウェーは①で。

VS ブルー・マリー

マリーが地上戦で多用してくるステップローリングは、しゃがみ強キックで返すことができるし、それ以外の技はリーチが短いので地上戦ではそれほど苦労しないだろう。

遠距離からの奇襲を読まれると、バックドロップからのフルコースを食らってしまうので、多用は禁物だ。読まれない程度に使っていこう。

オーバースウェ－攻撃は、素早いうえスキが少ない。うまく先読みして①で対処していこう。

VS ジョー・ヒガシ

東は遠くからの飛び道具を中心として闘うキャラクターなので、それを帝王他心拳で跳ね返したり、帝王天眼拳で押さえ込んでいけば、有利に闘える。

跳び込み攻撃はすべてしゃがみ強キックで返せるし、地上戦の主力である立ち強キックもしゃがんでかわせるので、ジョーとしては攻め手がないだろう。

ジョーは対空技が強力なので、跳び込みは控えよう。

オーバースウェー攻撃は①で対処していこう。

VS 秦　崇秀

崇秀に対しては、基本戦法通り闘えばいいだろう。

天眼拳の性能が悪く、帝王他心拳を持たないし、素早さ、攻撃力ともにこちらが上なので全体的に有利に闘える。

離れた間合いからの帝王神足拳やダッシュ強パンチでの奇襲は、しゃがみ強キックで返すことができる。

帝王神足拳は、近くでガードした時のみ反撃が可能だ。しゃがみ弱キックキャンセル強帝王神足拳をいれてやろう。オーバースウェー攻撃は①で対処していこう。

VS 不知火　舞

舞の跳び込みに対しては、強帝王天耳拳を使っていこう。これならばムササビの舞だったとしても確実に返せる。しゃがみ強キックはつぶされやすいので使わないように注意。

また、ダッシュ強キックは、しゃがみ強キックで返すことが可能だ。

オーバースウェー攻撃は、マリー同様、素早くスキが小さい。しかも①②ともに効かないので厄介。クイックスウェー攻撃で返していこう。

VS フランコ・バッシュ

フランコの攻撃はほとんど返せるし、こちらの攻撃は返されにくいので、かなり有利に闘えるだろう。

遠立ち強キックはしゃがんでかわせるので、スキに帝王神足拳を入れてやろう。跳び込んできてもすべてしゃがみ強キックで返せるし、オーバースウェー攻撃も②で対処できる。

弱ウェービングブローで帝王天眼拳を抜けられても、スキに食らうことは少ない。しゃがんでかわして連続技を入れてやろう。

VS 秦　崇雷

基本的には崇秀戦と同じだが、全体的にスピードが速く、攻撃力も高いので、油断しないようにしよう。

基本戦法では触れなかったが、相手の手前に着地するようにジャンプ強キックで跳び込み、着地際に重ねてくるしゃがみ強キックをつぶす、という攻法がある。つぶせたら着地後すかさず帝王神足拳を出せば連続技になるのも覚えておこう。

この戦法は崇雷以外でも足払いの使用頻度が高いキャラになら有効だ。

VS ホンフゥ

間合いを離して闘うのがいいだろう。帝王天眼拳は電光石火の地ではくぐれないし、電光石火の天は強でないと飛び越しにくく、大抵の場合帝王天耳拳でのカウンターが間に合う。跳び込みもすべてしゃがみ強キックで返せる。中間距離だと強力なクイックスウェー攻撃によって帝王神足拳や帝王天眼拳にカウンターを取られやすい。この距離での闘いは避けよう。対空技も強力なので、跳び込みは控え目にしよう。オーバースウェーは①で。

VS ボブ・ウィルソン

ボブにラッシュに持ち込まれてしまうと、それなりにつらい闘いになってしまう。中間距離でも、ボブの通常技が強く、闘いにくい。

間合いを離して帝王天眼拳で牽制しつつ、帝王神足拳やダッシュ強パンチで奇襲して、ダウンを奪ったら、こちらのラッシュに持ち込むのがいいだろう。

ボブが接近するために使うダッシュ弱キックは、しゃがみ強キックで返すことができるし、オーバースウェー攻撃は②で対処できる。

世界の英雄達が再び集結!! 熱いバトルの火蓋は今、切って落とされた

先月号の記事ではおおまかな情報しか届けられなかった
「ワールドヒーローズパーフェクト」。
今号の前半部分では、前回紹介しきれなかった細かいシステム部分の紹介と
変更点、そして、闘いの果てに現れるボスキャラ「ゼウス」の公開を。
後半部分では、プレイヤーとして使える全16キャラクターの必殺技、特殊技及び
究極奥義のコマンドのすべてを完全公開!!　水も漏らさぬ紹介とはこのことだ!!



WORLD HEROES PERFECT™



強パンチもすぐに出せるようになった。かなり便利



ガードも上段、下段という風に分かれている



ただの投げや空中投げも従来通りにだせる

基本操作

この「ワールドヒーローズパーフェクト」の操作系統は、今までシリーズのものとは一味違った形になっている。

まず最初にレバー操作系統だが、これは従来のものと何ら変更されていない。だが、ボタン系統の操作方法が変更されている。今までは短くボタンを押すと弱攻撃、長くボタンを押すと強攻撃という風になっており、強攻撃のレスポンスがイマイチだったが、このパーフェクトからAボタンが弱パンチ、Bボタンが中パンチ、A＋Bボタン同時押しで強パンチ、Cボタンで弱キック、Dボタンで中キック、C＋Dボタン同時押しで強キックがでるように変更されている。

つまり「サムライスピリッツ」シリーズと同じ仕様になっているのだ。これならば、相手の技への反応も速くなるので、今までみたいに技が出るのが遅くてうまく対応できないといったことが少なくなるはず。今までのシステムに慣れきれなかった人には朗報といえるだろう。

しかも、今まで弱と強の攻撃しかなかったものが、中攻撃も増えたことで更に通常攻撃方法の戦術の幅が広がったといえる。闘う前にまず、増えた通常技の動きを確認してから闘うようにするのをお薦めしたい。

この他、投げやガードのシステムは従来のシリーズと、ほとんど変わらないものに仕上がっているので、従来の格闘ゲームをプレイしたことがあるならば簡単に扱えるはず。

＊この記事中に掲載されるコマンド類は自分の
キャラクターが右を向いていたときのものです

WORLD HEROES PERFECT

リニューアルされたシステムを完全に理解するために…

飛び道具破壊

パーフェクトになってから導入された新システム。前作からある飛び道具跳ね返しというシステムの発展版といった感じのものだ。しかし、返すのではなく破壊するという点が大きく違っている。しかも、飛び道具跳ね返しは今回、エクストラアタックの一つに組み込まれてしまったので、誰もが使える技でなくなってしまった。ちょっと残念だ。

まず破壊するには、相手が撃ってきた飛び道具に合わせるように攻撃を出すようにすればいいのだが、壊すにしても各キャラクターごとに飛び道具破壊用に設定された技があるので、その技で壊すようにしなくてはならない。ちなみに半蔵の場合は立ち強パンチで破壊することができる。

そして、これは残念な情報なのだが、前号で掲載していた"飛び道具そらし"という新システムがなくなってしまった。

まあいろいろな事情によるものらしいので、それは仕方のないことなのだが、そうなると更にこのシステムが重要になるのはいうまでもない。


半蔵の立ち強パンチで簡単に壊せる


ジャンヌのABC特殊技でも消せる


壊すには引きつけてから出すのがコツ

挑発

格闘ゲームには付き物といった感じにまでなってきた、"挑発"はこのパーフェクトでも採用されている。

基本的には、BボタンとCボタンを同時に押せば、挑発行為をおこなうようになっているのだが、挑発するときのレバーを入れた方向により、挑発ポーズを選択することができる。

挑発といえば、単なるお遊び的な要素としてや、わざとスキを見せて相手が近づいてきたところを攻撃するといった使い方が主だったが、このパーフェクトでは違った使い方が用意されている。

いくつか例を挙げよう。一つは良子の泣いている挑発シーン。この挑発は、半蔵の烈光斬のような飛び道具を避けることができるのだ。これはなかなか使えるように思われる。2つ目はブロッケンのABCボタンによる挑発シーン。この挑発はブロッケンが頭を上に伸ばすものなのだが、何とこの頭に攻撃判定があるのだ。相手が跳び込んできたときに、うまくこの挑発を使って迎撃できるようなことがあれば、やられた相手はかなりの屈辱を与えることができるだろう。ブロッケン使いならば、一度は狙いたいところだ。


ブロッケンのABC挑発はまさに屈辱技


攻撃しているように見える挑発も…


こんな風に役に立つ挑発も用意されている

ダッシュ・バックステップ

最近、発売された格闘ゲームに必ずついているシステム、ダッシュ・バックステップはご多分にもれず、このゲームにも採用されている。

ダッシュ・バックステップのやり方は従来のものと変わらず、レバー前を素早く2回でダッシュ、レバー後ろを素早く2回でバックステップするようになっている。

また、ダッシュしている途中で急に止まりたいときは、レバーを逆に入れることによって止まることができる。

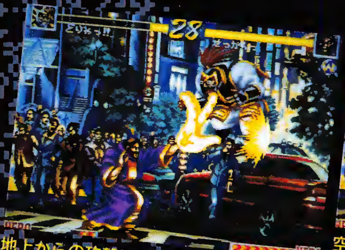
使い方もほとんど変わらず、相手から離れたいときや、急接近して奇襲をかけたいときなどに使うことができる。

空中ガード

最近、普及しはじめた格闘ゲームのシステム、空中ガードもこのパーフェクトから採用されている。

従来の闘い方をしていると、結構使わない人も多いのではないかと思われるのだが、使いこなせれば強力な戦力になるのは間違いないだろう。

ちなみにこのゲームでの空中ガードは、空中対空中の場合のみ有効になっており、例え必殺技でもしっかりガードすることができる。しかし、対戦相手が地上から攻撃（ラスプーチンのデコピンなど）してくる場合は空中ガードすることができない。


地上からの攻撃はガード不能


空中アクセルスピンならばガード可能だが


相手から離れたいときはバックステップ


ダッシュは間合いを詰めるのに最適



エリックのエクストラアタック
飛び道具返しは、かなり有効だ

エクストラアタック

このパーフェクトから採用された新システム。他のキャラクターにはない、そのキャラ独自の特殊な技を"エクストラアタック"といい、各キャラクターの個性に合わせた特殊技を1キャラ、1つから2つほど用意されている。

また、エクストラアタックにもいくつかの系統があり、相手の攻撃を逆手に取った技、いわゆる当て身系や直接攻撃に使える攻撃系、闘いを補助するのに役立つ戦闘補助系などに分かれている。

良子なら相手の攻撃を受け流しつつ投げる当て身系の技、ジンギスカンの場合は気合いでヒーローゲージを少しずつためることができる戦闘補助系だったりと、それぞれの個性に合わせたものになっている。

一部の例外もあるが、どの技もABCボタンを同時押しすることによって、エクストラアタックの効果を引き出すことができる。

大体のエクストラアタックは、普通にABCボタンを押せば出すことができる簡単なものが多いが、一部の技、特に半蔵のエクストラアタックなどは、通常技を強制的にキャンセルさせ、次の攻撃にすぐ移させる技なので、使い方が非常に難しく玄人向きの技といえる。

しかし、それでもそれぞれの技を完璧にマスターすれば、強力な武器になるのは間違いない。

まずは、うまく使いこなせる方法を各自、考えて一番使いやすいやり方を選んで使うようにするしかないだろう。



良子は下段の攻撃も投げられる



もちろん上段の攻撃もOKだ

ヒーローゲージ

新システムの中でも目玉なのが"ヒーローゲージ"。

この新たに加わったゲージは、自分のキャラクターの闘気の高まりを表しており、ゲージがMAXまでたまると、各キャラの特定の必殺技がパワーアップするようになっている。

どういう風にパワーアップするのかというと、主に2種類ある。1つは必殺技のグラフィックが派手になり、攻撃力が高くなるというもの。2つ目は必殺技のグラフィックに変化はないものの、相手に当たるヒット数が多くなる。

他にも究極奥義もゲージがMAXだと、技が大きく変化するようになっており、ものによってはまったく違う技になっている場合がある。

また、必殺技のパワーアップの他にも、防御面にも変化が表れるようになっている。いつもなら転んでしまうような技を食らっても、ゲージがMAXのときは転ばず、そのまま「クルッ!」と一回転し、すぐに反撃することが可能なのだ。

ヒーローゲージをためるには、相手に自分の攻撃をヒットさせるように攻撃し続けるだけでいい。ちなみに普通に技を当てていくよりも、つかみ技のほうがたまりやすい。



通常のマッドマンアタック



MAXだとこんなに大きい

ガードはじき

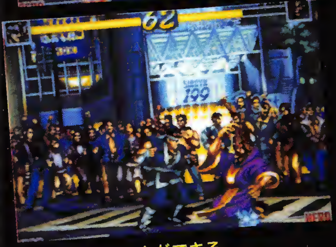
タイム切れ間近、相手のほうが体力が残っているときにカメのように防御し続け、逃げ切ろうとする人は後を立たない。勝つという目的上、正しいことなのだろうが、何か納得できないと思う人もいるだろう。このパーフェクトでは、そういうことが起こらないように"ガードはじき攻撃"が用意されている。

ガードはじき攻撃は、各キャラクターの通常技の中に1つずつ設定されている。

この攻撃を使いこなせれば、相手にガードさせずに闘うことも可能だ。そして、連続技の一環としても使うことができるかもしれない。

ある通常技をガードしている相手に使うと





ガードを解くことができる

打撃防御攻撃

あの「サムライスピリッツ」シリーズでは、相手の攻撃と自分の攻撃がうまく重なった場合、鍔ぜりあいという状況になるが、このパーフェクトでは、相手の攻撃を狙い、攻撃を仕掛けることによって、相手の攻撃を受け流しつつ、自分の攻撃を当てる"打撃防御攻撃"という技を出すことができる。しかし、かなりタイミングがシビアなので、狙って出すにはかなりの練習が必要になるだろう。

またこの技も、ガードはじき攻撃と同じように、この打撃防御攻撃をおこなうことができる、決まった技が設定されている。

うまく技と技がぶつかりあわせると…





相手にそのまま攻撃を加えられる



▲光龍破は連続でヒットするようになる



究極奥義もかなり変化を遂げる▶

神を目指す男「ゼウス」英雄達の前に再び現れる!!



ゼウスの勇猛そうな姿。今回も強い



良子対ゼウス。辛い

　ランダムで登場する16人中、10人の戦士たちを倒すと、ちょっとしたセリフの後、巨大な謎の城が出現してくる。そこで待ち受けているのが、あの「ゼウス」。

　ゼウスといえば、前作ＪＥＴのラスボスとして登場した超強力な敵だ。一撃必殺という言葉がふさわしい攻撃の激しさもさることながら、攻防一体となった必殺技が驚異だったのは記憶に新しいはずだ。そのゼウスが今、前回の復讐を果たさんとまた、英雄達の目の前に姿を現したのだ。

　現在の情報では、ゼウスがどれほどの能力をもっているかは、謎に包まれており、まったくといってもいいほど分かっていない。

　今、分かっているのは物凄く強いということと、写真を見てもらえば分かるが、今回もゼウスの必殺技にギガスマッシャーがあるということだけだ。

　ギガスマッシャーがあるということは、他の必殺技も登場する可能性が非常に高い。あの恐怖の必殺技、アトミックヒートが再び英雄達を脅かす可能性も出てきたということだ。

　闘ってみた感想からいうと、こいつに勝つには類いまれなる運とキャラの自力が必要だということ。まぁ何にせよ、神の如き強さは今回も健在だということだけは確かだ。

　あとは自分の目で確かめてほしい。驚くこと請け合いだ。





画面の半分を占める技ギガスマッシャー。後ろにいる2匹の獣も何だろうという感じだ



おもむろに服を脱ぎ出すラスプーチン。やめろー

更に服をヌキヌギしている姿に吐き気が…

上半身裸になり、手を組む姿が非常に不気味だ

そして、相手の胸に向かって突進。もう逃げられない

相手の胸にタッチ！　こうなったらもう終りだー！

そして花園へ。引きずり込まれるブロッケン

花が咲き、ラスプーチンの顔がついたハートが上昇

行為が終わったあと、外へと放りだされる



ブロッケンの究極奥義は自爆。ポチッとな！　の言葉に感動

究極奥義

　最近の格闘ゲームに付き物の一つに、必殺技を越える必殺技、いわゆる超必殺技というものがある。このワールドヒーローズシリーズでも、いつか採用されるのではと思っていたが、昨年発売された前作ＪＥＴにもその存在は結局、確認されることはなかった。もしかしたら、ＡＤＫの人達はそういうのが、嫌いなのかな？　とそんな考えが頭をよぎっていたところ、ワールドヒーローズの最新作には究極奥義という名の超必殺技がついているらしいとの情報を聞き、ついにワーヒーにも超必…、いや究極奥義が加わったのかと、うれしいようなさみしいような気分を味わってしまったのは私だけではないはずだ。

　と、まぁ前置きが長くなってしまったが、早速、究極奥義について説明したいと思う。

　究極奥義は自分のキャラクターの体力が減少し、メーターが赤く点滅することによって初めて使用可能になる、まさに超必殺技だ。何といっても、その技自体の攻撃力もさることながら、一部のキャラの技は精神ダメージ（笑）をも与えてしまうという豪華版の技もある。これらの技の一つ一つが、そのキャラの個性に合ったものというのが、ワールドヒーローズらしくてすごく良い。

　その代表ともいえるのが、ラスプーチンの究極奥義〝秘密の花園〟だ。この技だけは、今回の記事で必ず連続写真にして掲載してみせると、心に誓った技なのだ。心に染み入るようなラスプーチンの動きが、必ず君達の心にも届くはずだ。

　さて実際の技はどんなものなのかというのは、左に連続写真として掲載している。これを見てどういう反応するかは君次第、気に入ったならば今日から君の使うキャラは決定だ。ラスプーチン使いでなくても、一見の価値あり。

　これ以外のキャラの究極奥義にも、イカれた技が用意されているが、それは実際のゲームをプレイして、確認してもらいたい。素晴らしさが生で伝わってくるはずだ。

伊賀の青龍
服部半蔵



キャラ特性

半蔵はスピードもそこそこあり、技のリーチも平均ぐらいなので、無理に攻め込もうとせず、ある程度間合いを計りながら、技のリーチが長い遠距離立ち強パンチとしゃがみ強キックを使うようにすれば、地上戦ではある程度闘うことができる。しかも、強パンチは飛び道具を破壊することもできるし、相手の近くで使えば、近距離強パンチ（アッパー）→疾風燕落としの2段連続技として使うことができる。また、近距離中パンチはガードくずし攻撃になっており、ガードをくずしてからの連続技といったパターンも使うことができる。この場合、近距離強パンチ→光龍破というパターンが一番入れやすい連続技だろう。

それにたとえ相手が跳んで来ても、必殺技の光龍破で落とすことができるので、対空に関して問題ない。

逆に相手に対して跳び込むときは、強キックを使おう。間合いさえうまくつかめば、裏回りを狙いやすいのだ。

基本的にオーソドックスな能力を持つ半蔵は、初心者にも使いやすいキャラといえる。

必殺技

烈光斬

刃に気を集中させて、手裏剣状の気を撃ち出す技。

弱、中、強どれでも形状は変わらず、飛ぶスピードだけ変化するようになっている。使いどころとしては、相手を牽制するためや、相手のジャンプをさそうために使う場合が多い。

大武流烈光斬

烈光斬のパワーアップバージョン。手裏剣状の気を2つ撃ち出す技だ。

2つ飛んだから何だというのだという気がしないでもないが、飛び道具破壊技でも、まず壊すことは無理なので、たまに烈光斬のフェイントとして使うと、結構良いかも。

光龍破

龍の形をした気をまとったまま、上空へとジャンプしながら攻撃する技。

前回までは上昇中完全対空技だったのに、今回から出がかりのみ、無敵となった。そのため、引きつけて撃つという風にしたほうが安全だ。

ちなみにこの技のみ、ヒーローゲージに対応している。

忍法光輪渦斬

体を手裏剣のような形にし、回転しながら相手に突っ込む技。

技のグラフィック的にも機能的にしても、前作と大して変わらない。

使い方も今まで変わらず、奇襲としてや削り技として使うことができる。

疾風燕落とし

クルッと体を回転させながらジャンプし、相手に足をぶつける技。

いわゆる忍者レッグラリアートがリニューアルされたと思えばいい。性能的には比べ物にならないほどパワーアップしている。しゃがんでる相手に当たるのには感動。

微塵隠れの術

シュンという音とキャラの影を残しつつ姿を消し、別の場所へと現れるという非常に忍者らしい技。

コマンド入力時に押すボタンによって、現れる場所が変更されるようになっている。好きな場所へ、完璧に移動できるようになればかなり有効。

特殊技 イズナ斬り

両手に刀を持ち、相手の頭目掛けて攻撃する技。

今回から↓＋Bボタンという風に設定されてしまった。使いどころとしては、ジャンプした瞬間にコマンドを入力し、相手に当てるようにするといい。ちなみに相手が下ガードでも防御されてしまう。

特殊技 二段飛びの術

ジャンプ中に、もう一度、レバーを左上、真上、右上のいずれかに入れると、もう一度ジャンプし、画面から消え去ってしまう。

使いどころとしては、跳び込むと見せかけて〝二段飛びの術〟を使い、フェイントをかけるという使い方が有効。

究極奥義 梵天閃光陣

三角飛びからそのまま相手に突っ込み、分身した半蔵が何回にも相手を切り付けるという強力な技。

三角飛びをしなくては技がでないため、軌道が読まれやすいというのが弱点。ある程度、フェイントをかけつつ使うようにしないと決めにくい。

ABC特殊技 疾風の術

通常技を強制的にキャンセルさせることができる半蔵のエクストラアタック。

技をキャンセルという地味な技のため、使い方が難しい。強パンチ→疾風の術→強パンチという簡単な使い方から、いろいろな通常技、必殺技を使った難しいものもある。

烈光斬 ↓↘→＋パンチ	微塵隠れの術 ↓↑＋ボタン
大武流烈光斬 ↓↘→↓↘→＋パンチ	イズナ斬り ジャンプ中に↓＋B
光龍波 →↓↘＋パンチ	二段飛びの術 ジャンプ中に↖、↑、↗
忍法光輪渦斬 ↓↙←＋キック	奥　梵天閃光陣 →←↙↓↘→＋AC
疾風燕落とし ↓↘→＋キック	

手裏剣状の気を撃つ





ガードされると非常に辛い



飛び道具も簡単に避けられる

いわゆる2段ジャンプ



連続技に組み込みたい

手裏剣状の気を2つ撃つ



完全無敵ではなくなった



生まれ変わったこの技。使いやすくなった



下段ガードでもガード可







分身しながら対戦相手を切り刻む技



やっぱりあった風魔の代名詞

炎の渦を撃ち出す超強力な技

フェイント系の技が多い

グラフィックが変更

2段重ねの烈風斬だ

当たった相手は燃える

半蔵とは飛ぶ軌道が違う

降り際をうまく狙って出そう

非常に使いやすい空中投げ

あまり使わない技

こいつも使いそうにない

紅の疾風 風魔小太郎



キャラ特性

もう一人の忍者、風魔小太郎のキャラ特性は、基本的に半蔵と大して変わらない性能になっている。ということで、あまり語ることがないのかというとそういうわけでもない。

確かに基本的な部分の一つ、飛び道具破壊技は遠距離立ち強パンチで設定されているし、ガードくずしも近距離立ち中パンチでおこなうことができるようになっている。半蔵と同じくガードくずしは、うまく使えばガードくずし→近距離強パンチ→炎龍破という風に連続技に持ち込る可能性がある。

ちょっと変わっている点として挙げられるのは、必殺技の炎龍破や忍法風輪渦斬を出したあとに、空中キャンセルをかけることができるということ。キャンセルに成功すれば、技が終わった瞬間に炎龍破を出すことができる。

通常技で違うのは、近距離強キックにキャンセルがかかるという点。連続技に持ち込むのに最適の技だ。

必殺技

烈風斬

風魔流烈光斬といった感じの技。ただ、技の形状が大きく変化されており、手裏剣状だったものが竜巻のようなものになってしまっている。

だからといって、性能に差があるというわけではない。

この技はヒーローゲージが対応している。

大武流烈風斬

これも烈風斬と大して変わらない。変わっているのは、竜巻の数が複数になっているということだけだ。

飛び道具破壊技でもうまく破壊できないことが多く、へたに手を出さないほうが無難。

ちなみにこの技もヒーローゲージに対応している。

炎龍破

オラオラと叫びながら、炎の気をまとった風魔が上空に回転しながら、上昇する技。

半蔵の場合と違い、一度出したあとに空中でもう一度出せるようになっている。まさにダブル炎龍破といった感じだ。しかし、その技がどう使えるのかというと難しい。

忍法風輪華斬

半蔵と同じように体を手裏剣のような形にし、相手に突っ込む技。

ただし、半蔵の場合とは飛ぶ軌道が大きく違っているのが特徴。

ただこの技にも弱点があり、普通にしゃがんで避けるとまったく当たらなくなっている。

龍翔投殺

ジャンプ中に地上にいる相手の頭をつかみ、そのままクルッと前転し、相手を投げ飛ばすことができる技。

コマンド入力が非常にシビアなので、初めのうちはだせないが、慣れると恐ろしいくらい簡単に投げれるようになる。覚えたい技の一つだ。

特殊技 巴落とし「不知火」

いわゆる空中投げ。投げ間合いが結構広いし、コマンドも簡単なので、飛んでいる相手をバンバン投げ飛ばすことができる。

烈風斬や大武流烈風斬で、相手を無理やりジャンプさせたときなどに使うと効果倍増だ。前作でもできたが、超低空でも技を出すことができる。

特殊技 二段飛びの術「飛燕」

これもまた半蔵と同じ技。ただの2段ジャンプなので、空中必殺技をもっている風魔にとっては、あまり重要な技ではない。

これも、フェイントとしてしか使い道があまり見つからない。ほとんど趣味の技といえるだろう。

特殊技 猿飛びの法「迦桜羅」

いわゆる三角跳び。半蔵にはない技で、ジャンプし壁際まできたときにレバーを逆方向へ入力すると、三角飛びするようになっている。

これまた空中必殺技を持っている風魔には、さして重要な技とはいえない。2段ジャンプとの使い分けが難しい。

究極奥義 爆裂究極拳

前作より登場した超ド級の爆烈技。今回は究極奥義となって再登場だ。

前号ではこちらにもたらされた情報が不十分だったため、この技はなくなってしまったと掲載してしまったが、ちゃんとあることが分かったのでファンの方はご安心を。

究極奥義 爆炎咆哮弾

もう一つの究極奥義、こちらは飛び道具。炎の忍術を極めたといった感じの強力なものになっている。

簡単にいうと巨大な炎の渦を相手にぶつける技なのだが、いかんせんコマンドが難しいこともあり、なかなか出すことは難しい。

ABC特殊技 疾風の技

風魔のエキストラアタックは、必殺技や究極奥義のモーションを真似て、相手を騙すフェイント技だ。

レバーを入れた方向により変化する、いつかのフェイントが用意されている。

この技を使いこなせれば、戦術の幅が更に広がるだろう。

烈風斬 ↓↘→＋パンチ	巴落とし ジャンプ中に↑以外＋AB
大武流烈風斬 ↓↘→↓↘→＋パンチ	二段飛びの術 ジャンプ中にレバー上方向
炎龍破 →↓↘＋パンチ	猿飛びの法 ジャンプ中壁際でレバー逆
忍法風輪華斬 ↓↙←＋キック	奥　爆裂究極拳 →↘↓↙←↖＋AB
龍翔投殺 ジャンプ中に→↘↓↙←＋パンチ	奥　爆炎咆哮弾 ↓↙←↓↙←↓↙←＋ABC

武闘的電影星
金龍

キャラ特性

前作でも素早さが特徴だった「金龍」は、今回もその類まれなるスピードがそのまま継承されている。

通常の歩行スピードはいうまでもなく、ダッシュやバックステップの速さにも顕著に現れている。金龍を扱うのであればこの点を活かした闘い方をしたい。

それらの特性を活かした闘い方の一つに、スピードで相手を混乱させつつ、連続技を叩き込むというものがある。この場合、有効なパターンが2つある。1つは立ち中キック（ネリチャギ）↓百烈拳というパターン。これは相手にかなり密着しないとつながりにくいので、いささか危険が伴うというもの。2つ目は、近距離立ち強パンチ↓百烈拳というパターン。この場合、裏拳の攻撃判定が強いので、簡単に百烈拳へとつなぐことができる。

このほか、しゃがみ強パンチがガードくずし攻撃になっている。とにかく見た目が変な技だ。

また、対空技として垂直ジャンプ弱キックがある。この技の攻撃判定は非常に強く、見てからジャンプしてもほぼ確実に相手を落とせる。しかも、2段攻撃になっている。

必殺技

龍牙脚

斜め前方に龍の形をした気をまといながら、飛び蹴りする技。

基本的に今までのシリーズのどの作品でも、対空技として使われていたが、今回のパーフェクトでは竜牙脚が対空技として使いにくくなっている。要は攻撃判定が弱くなり、当たりにくくなった。この技はヒーローゲージ対応技だ。

百烈拳

アタタタタタッという声とともに、無数の拳を相手に繰り出す技。

ボタン連打で簡単に出すことができるので、連続技の一環として使うことができる。ただ相手にガードされてしまった場合は、反撃を受けることはほぼ確実といってもいいだろう。

飛足刀

相手に急接近し、蹴りを連続で見舞うという技。最後の一発を食らってしまうと、吹っ飛ばされてしまう。

この技の使いどころも百烈拳と同じ、連続技にある。ガードくずし攻撃のしゃがみ強パンチ→立ち強キック→飛足刀という風につなげることができる。

百烈脚

突然ねっ転がり、空に向かって蹴りを連続して繰り出す技。一見、対空技にしか使えないように見えるが、対戦相手が撃ち出す飛び道具を打ち消す、飛び道具破壊技的な要素も含んでいる。

もちろん、見た目通りの対空技としても使えるようにもなっている。

特殊技 三角跳

いわゆる、ただの三角跳びだと思ってくれれば問題ない。

使いどころといえばフェイント的な技として、後ろにジャンプし、すぐに壁で反転、そして相手に向かって攻撃するといった感じの使い方ができる。

相手との間合いの感覚を狂わすのにも役に立つ。

究極奥義 神龍連環撤

金龍の究極奥義は相手に急接近し、無数の蹴りと拳を叩き込むタイプの技、いわゆる乱舞系の技になっている。

技のコマンド入力が完了し、成功すると「ホォー！」という掛け声とともに接近、攻撃を仕掛けるのだが、最初の一発目をガードされてしまうと、失敗に終わってしまう。

ABC特殊技 龍閃撃

相手からの攻撃を受け止めるのと同時に、こちらの攻撃を食らわす、いわゆる当て身投げタイプの技だ。

相手の攻撃は上段、下段両方とも受け止めることができるが、タイミングが非常にシビアになっている。そのため、狙って出すにはある程度の熟練が必要になるが、覚えれば強力な武器になるだろう。

タイミングは非常にシビア、何とか慣れよう



連続技の一環として使える



ちょっと当たり判定が弱くなった





猿のように壁をジャンプする



最後の一発を食らうと吹き飛ぶ



一応、対空技としても使える



いろいろな技のコンビネーションだ



龍牙脚 ↓↑＋キック	三角跳 ジャンプ中壁際でレバー逆
百烈拳 パンチ連打	奥　神龍連環撤 →←→＋B
飛足刀 ↓↘→＋キック	
百烈脚 ↘↓↙←＋キック	

ワールドヒーローズパーフェクト
全必殺技公開

美しき聖剣士
ジャンヌ＝ダルク



キャラ特性

ジャンヌの特性としてまず最初に触れておきたいのが、武器である剣のリーチの長さである。

通常技のグラフィックが大きく変わった今回も、剣の攻撃が占める割合はかなり高い。その中でも、近距離立ち強パンチはガードくずし攻撃として使える。またしゃがみ強パンチは出るのが速く、当たれば相手は必ずダウンし、キャンセルもかかるなど、万能の技として使える。

そして、遠距離強パンチは前作でも好評だった〝がぶと割り〟という技になっており、リーチの長い強力な技になっている。なお、レバーをニュートラルにしながら遠距離強パンチを出すと、小さなジャンプをしながら2段斬りをするようになった。

ちなみに、遠距離強パンチやしゃがみ強パンチは、烈光斬系の飛び道具を避けることができる。これはかなり便利な技なので、覚えておくと闘いがずいぶん楽になるだろう。

必殺技

オーラバード

剣の先から炎の鳥を撃ち出す技。技の威力によって、鳥の大きさが変化するものの、飛んでいくスピードなどにはあまり影響を及ぼさない。

この技の使いどころは、相手の動きを止めさせたり、わざとジャンプさせたりすることにある。この技もヒーローゲージ対応技の一つだ。

フラッシュソード

ジャンヌの剣が伸び遠くにいる敵や、上から襲ってきた相手など落とすことができる強力な技。

この技はオーラバードとの連携で、ジャンプさせた相手を落とすのに、一役買う強力な武器となる。対空として使っても良し、地上戦で使ってもなかなか使いやすいなど、マルチで使える技だ。

ジャスティスソード

フラッシュソードが相手を引きつけてから落とす対空ならば、このジャスティスソードはある程度、早めに出さなくてはならないタイプの対空技だ。

へたに跳んだ相手はかなりの確率で落とすことができるので、使いこなせるようになると、かなり重宝する。

特殊技 グランド・ストライク

対戦相手に向かってスライディングする技。

一見、地味に思える技だが、半蔵などが使ってくる烈光斬をくぐり抜けられたりと、以外な点で重宝する。

また、強で出せば相手を転ばさせることができる。このことからうまく使えば、突破口を開くチャンスになる。

特殊技 マーキュリースマッシュ

剣を下に向けたままジャンプし、相手の頭上から攻撃を仕掛ける技。

何度もコマンド入力することによって、剣で突く攻撃を繰り返すことができる。ただし、回数にも限度があるので、いつまでも調子に乗って出していると、反撃を食らってしまうので注意。

究極奥義 ファイアーバード

剣を脇に構え、大きな鳥の形をしたオーラをまといながら、相手に体当たりをする技。

前作から登場した必殺技が、究極奥義になって帰ってきた。攻撃判定の強さも、攻撃力の高さも前回とは比べ物にならないほど、パワーアップしている。ヒーローゲージがMAXのときはヒット数が増大。

究極奥義 エンジェルアロー

高々とジャンプし、手早く弓を取り出して相手に向かって矢を連射する技だ。

出すときの動作があまりにも大きいため、簡単に避けられたり、ガードされたりすることが多い。また、連続技として使うことは皆無に等しい。ヒーローゲージがMAXだと矢が3本同時に撃ち出す。

ABC特殊技 スラッシュウィップ

ホーホッホッホッとの笑い声と同時に剣をムチのようにしならせ、自分の周り一帯を振り回すエクストラアタック。

一応、打撃技としても使うことができるのだが、相手が撃った飛び道具もムチの部分に当たれば、破壊することもできる。何はともあれジャンヌらしい技といえる。

オーラバード ←ため→＋パンチ	マーキュリースマッシュ ジャンプ中↓＋キック
フラッシュソード ←ため→＋キック	奥　ファイアーバード →↓↘→↗＋AB
ジャスティスソード ↓ため↑＋キック	奥　エンジェルアロー ↓↙←↓↘→＋BCD
グランド・ストライク ↘＋キック	

火の鳥のオーラを撃ち出す

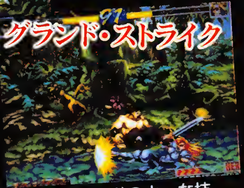


どこでも使える万能必殺技





地上にいる相手にも当たる



スライディングのような技



何回もコマンド入力して、技を出そう



まさに炎の鳥ファイヤーバード。でもガードされると反撃されるかも



矢を雨のように降らせる技



ジャンプ攻撃されると簡単にやられてしまう

蒙古武烈王
ジンギスカン



キャラ特性

ジンギスカンのスピードは見た目の通り、移動、ジャンプなどをふくめ、かなり遅いキャラクターだ。しかし、攻撃力が高いので、調子に乗って相手を深追いせず、一発一発を確実に当てていくような闘いが理想といえる。

通常技では中パンチの使用頻度が高い。しゃがんで出すと相手をダウンさせることができ、レバーがニュートラルだと、2段攻撃となる。また、ジャンプ中に昇りで出せば、しゃがみガードしている相手に当てることができる。同じように昇りのジャンプ強キック、弱パンチもしゃがみガードをつぶせる。

対空技には蒙虎大發破が使える。ジンギスカンには、ためをつくりつつ前進できるという特性がある上に、蒙虎大砂塵で中段の高さの飛び道具をくぐりつつ攻撃できるので、飛び道具を持つ相手に一方的に押さえこまれたり、ためを作りっぱなしでガチガチに待ちながら闘うということも少ないはずだ。

必殺技

蒙虎覇極道

鋭いスパイクのついた肩当てを向けて、相手に向かって猛突撃する突進技。

一作目からの継承技で、対空やしゃがみキックをかわしつつの攻撃に使える。

ヒーローゲージMAX時に出すと、相手にめりこむように多段ヒットする。

蒙虎大發破

一作目からあったモンゴリアンダイナマイトの名称が変わり、蒙虎大發破となった。

拳を地面に叩き付け、炎のような形の闘気を、全身および上方向に放つ。

闘気の炎すべてに攻撃判定があるため、対空技として使うことができる。

蒙虎穿山甲

全身を丸めたまま、画面上を跳ねまわりつつ相手を攻撃する、前作でのモンゴリアンアタックの名称変更技。

対人対戦では冷静に対処されると簡単に反撃されてしまうが、うまく出せば相手の裏回りも狙える。

特殊技

蒙虎大砂塵

体を地面と平行に、相手の足元をすくうように手甲のスパイクで攻撃する、スライディング系の技。

主な使用目的は、昇りジャンプ攻撃と使い分けて相手のガードをくずしたり、中段の飛び道具の下をくぐりつつ攻撃するときに使用する。

蒙虎忍這

しゃがみながら前進するだけだが、ヘタな技が追加されているより、よっぽど価値がある。これにより、対空の蒙虎大發破をためながら移動できるからだ。相手が跳んだら落とせばいいし、対戦ではためながら前進しているだけでプレッシャーをかけられる。

蒙虎雷腎

ほとんど新技あつかいで、ジャンプ中に座禅を組むようなポーズをとり、そのまま尻から落下、攻撃する。

とりたてて強い判定があるわけでもないが、相手の対空技のタイミングをずらしたり、裏に回ったりできる。また、超低空でも出せる。

蒙虎三角跳

いわゆる三角跳びなのだが、お世辞にも身軽とはいえないジンギスカンが持っているあたりが、意外性のある技であるといえる。

本来ジャンプから積極的に攻めるキャラではないので、対戦で相手が忘れた頃にいきなり出す程度か?

究極奥義

超蒙虎爆炎弾

蒙虎大發破のように地面に拳を打ちつけ、上空にむかって長い火柱をあげる。

相手と密着して出すと延々とガードになる。ヒーローゲージがMAXで出すと画面外に消えた火柱が戻ってくるために、連続ガードにしびれを切らせた相手が反撃しようとすると、戻ってきた火柱が相手を直撃する。

ABC特殊技

気合入魂

気合いもろとも両拳を打ちつけ、ヒーローゲージを徐々にためていく。

ジンギスカンに限らず、ヒーローゲージがMAXになっていて損することはないので、相手をダウンさせた時や、遠距離戦でヒマな時などに積極的に利用しよう。

蒙虎覇極道 ←ため→＋パンチ	蒙虎雷腎 ジャンプ中に↓＋CD
蒙虎大發破 ↓ため↑＋パンチ	蒙虎三角跳 ジャンプ中壁際でレバー逆
蒙虎穿山甲 ↓ため↑＋キック	奥　超蒙虎爆炎弾 →←↙↓↑＋AC
蒙虎大砂塵 ↘＋キック	
蒙虎忍這 レバー	

ショルダーアタックで突進する





巨大な火柱で跳び込みを落とす



本人も奇襲と割り切ってるの?



豪快に頭からスライディング!

まさに爆炎！　ヒーローゲージMAXならば、降りでもう1回！





さりげなく…実はためてる



ケツ…2段攻撃…屈辱度満点…

この体型で三角跳びをする！　実は身が軽い



ワシのゲージが光ってたまる！　気合いじゃあぁ！



豪快筋肉爆弾 マッスルパワー

キャラ特性

マッスルパワーの基本性能は、一見した限りでは大きな変化がないようにおもえる。相変わらず打撃技で攻め、スキを見て相手をつかまえ、投げているようにしか見えないと感じられるだろう。

しかし、新システムのガードくずし、スピードアップされた突進技などが、微妙に投げへのつながりを変えている。

歩くスピードは遅いのだが、バックステップは意外に速く、前進しながら投げへのプレッシャーをかけ、速いバックステップでかわした相手の技につけこむ、といった手段も有効だろう。

通常技ではしゃがみ強パンチが相手のガードくずしとなっており、立ち強パンチはしゃがみガード不能となっている。どちらも投げや連続技へのつなぎとして有効に使いたい。ちなみに立ち中パンチ→キャンセルスーパードロップキックが連続技になる。

ほかには、ABC特殊技の3つの投げが、使い方次第で強力な武器になる。先読みもまぜつつ有効利用しよう。

必殺技

マッスルボンバー

助走をつけながら突進し、上腕部から肘にかけての筋肉を、相手にむけて叩き付ける1作目よりの継承技。

今までは通常技キャンセルでラッシュをかけたり、当ててから投げたりに使えたが、本作では強で出すと突進のまえに構えるポーズがはいるので、趣味の技となっている。

スーパードロップキック

勢いをつけてその場で踏切り、両足から空中を突進し、相手に蹴りをたたきこむ。

スピード自体がアップし、突進技としての性能が上がり、しゃがまれても当たるようになった。大いなる進歩だ。ガードくずしや多彩な投げ技とミックスして、より効果的に使いこなしたい。

トルネードブリーカー

相手をかつぎあげて回転・上昇し、落下の衝撃で相手の背骨にダメージをあたえる。

ダメージが大きく、コマンドもお馴染みのままで、なおかつ投げ間合いが広い。ガードくずしとまぜたり、技を当ててから投げたり、空中戦でもつれた時の着地に狙ったりと、用途は広い。

特殊技 ギロチン・ドロップ

ジャンプ中にコマンドを入力することによって、水平に伸ばした足を相手に振り下ろすようにたたきつける。

当然、無敵技で落としてくる相手には通用しない技なのだが、強力な対空を持たない相手や、対人対戦で相手の対空技のタイミングをずらす奇襲として使いたい。

究極奥義 スーパーデンジャラスジャイアントブリーカー

つかんだ相手に頭突きをたたきこみ、すかさずパワーボムからジャイアントスイングで放り投げたのをバックブリーカーでひきずり戻し、最後にトルネードブリーカーでトドメを刺す、超豪華な投げ技5連発！ この技についてはまず自分の目で見てもらうのが一番。ほかに言う事ナシ。

ABC特殊技 マッスルホールド

この技は、自分の状態によって違う投げになるが、間合いに入っている相手は問答無用に投げることができる。

レバー上方向で出すと、対空パワースラム、立ち状態でマッスルスイング、しゃがんだ相手にはレバー下方向のパワーボムでそれぞれ投げられるが、空振りするとスキがあり、反撃を受けてしまう。

マッスルボンバー	←ため→＋キック
スーパードロップキック	↓↘→↗＋キック
トルネードブリーカー	レバー１回転＋パンチ
ギロチン・ドロップ	ジャンプ中に↓＋CD
奥 スーパーデンジャラスジャイアントブリーカー	↓↘→←↙↓＋AB



投げても投げても終わらない…威力・精神的ダメージともに数倍



ケツの断頭台…屈辱度さらにアップ！



跳ぼうがしゃがもうが投げる、とにかく投げる！ 使いこなすしか！

顔面直撃！ まさに筋肉爆弾


一撃必殺！ 巨体が宙に舞う！




つかむ！ まわる！ おちる！





鋼鉄軍人 ブロッケン

キャラ特性

動きの遅いブロッケンには、それを補うかのように伸びる手足がある。この手足から繰り出せる通常技が、このブロッケンの強さの秘密といってもいいだろう。
まずメインとして使っていくのが立ち強キック、この技はしゃがみガード不能なので、バンバン使っていくといいだろう。また、近距離中パンチがガードくずし攻撃になっているので、これに組み合わせて立ち強キックや、当たればダウンする立ち中キックを使っていけば、更に攻撃の幅が広がるはずだ。
このほかにも、近距離強パンチとしゃがみ強パンチが2段攻撃で、なおかつつながるところから、近距離強パンチ→しゃがみ強パンチの4段連続攻撃にすることもできる。
これらの通常技の強さが、ブロッケンの自力に影響するのはいうまでもない。何とかすべて使いこなしたい。
また、今までと同じようにジャーマンミサイルやロケットパンチを使って牽制し、跳んできたところをハリケーンアームで落とすという黄金パターンも健在だ。

必殺技

ロケットパンチ

腕を切り離して飛ばし、相手にぶつけて攻撃する技。
撃つときのスキが大きいので、むやみに撃っているとジャンプ攻撃を食らってしまう可能性が非常に高い。
何にせよ発射するまでが遅いうえ、弾の速度まで遅いとくれば、「2」にまであったミサイルのが使いやすい。

ジャーマンミサイル

ひざから撃ち出す、ロケットパンチのような技。ただ、ロケットパンチと比べたらスキはある程度少ないので、使いやすくなっている。
ちなみに、このジャーマンミサイルを交えたCPU攻略法がすでに発見されている点から、遥かに使用頻度の高い技といえる。

ハリケーンアーム

手を伸ばし、回転させながらエネルギーを放出することによって、さながらハリケーンのようなエネルギー流を起こす技。
この技は完全対空技といえるもので、跳び込んできた相手のほとんどを落とすことができる。ちなみにヒーローゲージがMAXのときはパワーアップ版がでる。

ジャーマンボム

メッサーシュミットアタック中に、コマンドを入力することによって、自分の体から爆弾を落とすことができる。
この爆弾が当たると、当たった相手は燃えてしまいある程度、動けなくなってしまう。
ちなみに爆風は弱なら真上、中なら後ろ、強なら前に伸びるようになっている。

スパークサンダー

手を前方に伸ばし、手から強力な電流を放出する技。
この技は弱なら近く、中なら少し前、強なら遠くの3段階に分けて手が伸びるようになっている。
また、技のコマンドもボタン連打なので、通常技を組み込んだ連続技にすることも簡単にできる。

特殊技 フライング・ティーガー・キック

通常のキックは斜め下にでるのだが、このフライング・ティーガー・キックは斜め上に出るようになっている。
ブロッケンのジャンプスピードが遅いのは周知の事実だが、その間に空中戦を挑まれたときに役立つのが、この技なのだ。通常下にしかでないキックを上方向に出せれば、自力で迎撃することができる。

究極奥義 ジャーマンエクスプローション

ブロッケンの究極奥義は自分の身をていしておこなう技、ジャーマンエクスプローションだ。
自分の身を爆弾にし、自爆することで周りにダメージを与えることができる。
「ポチッとな!」という声が、怖いくらいハマっているところが良い。

ABC特殊技 メッサーシュミットアタック

「Ⅰ」のころからある空中移動技が、ブロッケンのエクストラアタックになっている。
ジャンプし、ABCボタンを同時押しすることによって、この技を使うことができ、状況によっては跳んだ相手に体当たりし、迎撃するという使い方もある。また、この状態からジャーマンボムも出せる。

ロケットパンチ ↓↘→+パンチ	スパークサンダー パンチ連打
ジャーマンミサイル ↓↘→+キック	フライング・ティーガー・キック ジャンプ中に↘+CD
ハリケーンアーム ↓→↘+パンチ	ジャーマンエクスプローション BC+BC+ABC
ジャーマンボム ABC特殊技中に←→+キック	



ハリケーンアームは対空

空中戦を制するならこの技




むやみに跳んだらこの技で…



ロケットパンチはスキが大きいので使いにくい



爆弾が落ちると一面、火の海になる



超ド派手なブロッケンの自爆技。このあとにはあのボディが登場



ジャーマンミサイルは足から撃ち出す



スパークサンダーの強は遠くの相手にも届く

WORLD HEROES PERFECT

ワールドヒーローズパーフェクト 全必殺技公開



ラスプーチンの飛び道具その1。炎編



当たると感電してしまう雷系の飛び道具



嫌な技コンテストをやったら1位かもしれない



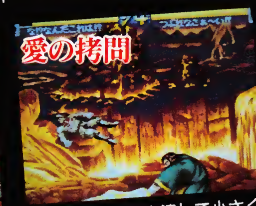
当たると凍ってしまう氷系の飛び道具



ゲージがMAXのときはヒット数が桁違いだ



残念ながら特殊技になってしまった



巨大な手で相手を潰して小さくしてしまう

愛と平和の伝道士 ラスプーチン



キャラ特性

愛のために闘う男、ラスプーチンはその巨大化する手足が主な武器になっている。

対空技として、もうおなじみの立ち強パンチ（通称、デコピン）がとにかく使える。心持ち早めに出さないと、相討ちになってしまうことがあるが、十分な迎撃能力を持っているといえよう。

逆にこちらから跳び込む場合は、ジャンプ強パンチ（通称、チョキ）が有効。かなり判定が強く、簡単に打ち負けるということがない。それに、何と言ってもジャンプ強パンチは、しゃがんでいる相手にもヒットさせることができるしゃがみガード不能技なのだ。この一点のみでも、使うに値する技だ。

この他にも、レバー入れ立ち強パンチ（通称、ゲンコツ）は相手に2回ヒットするという優れものの技だ。また、ガードくずし技としてしゃがみ強パンチ、リーチの長い技としてしゃがみ中パンチが非常に強力だ。

ちなみにガードくずし攻撃のしゃがみ強パンチから、そのままエクストラアタックへと、連続技として持っていくことができる。

必殺技

ファイヤーボール

手の先から火の玉を撃ち出す技。この技は地上だけでなく、空中でも出すことができる。この特性は「1」の頃から変わっていない。

また、撃ったときのスキが少なく、続けて別の行動を取るときも、すぐに取ることができる。ラスプーチンの主力必殺技の一つだ。

サンダーボール

体に雷を受け、その電気の力を利用して放つ必殺技。食らった相手は必ず感電し、ダウンすることになる。

使用目的としてはファイヤーボールなどと同じく、相手への牽制や直接攻撃のために使う。しかし、撃つときのモーションが大きく、反撃を受ける可能性が高い。

アイスボール

今回から加わった新しい技。一瞬、雪だるまのような姿になり、すかさず青いボールのようなもの投げる技だ。

これに当たると一瞬のうちに凍りつき、ダメージを受けてしまう。

また、相手が空中にいるときに当てられると、もう一度当てることができる。

アクセルスピン

ラスプーチンの体を高速回転させることにより、スカートの端を刃物ようにし、相手にぶつける技だ。

この技もファイヤーボールと同じく、空中でも出すことができる。使い方によっては強力な技になる。また、ヒーローゲージがMAXのときに出すとヒット数が増大する。

特殊技 愛のコサックダンス

前回まで必殺技だったものが、新たに特殊技へと変更されてしまった。

特殊技になったことで、削りがなくなってしまい、使いにくくなった感があるが、1回ヒットすれば、そのまま空中へと蹴り飛ばすことができる。弱、中、強の違いは空中で飛び上がる回数だ。

究極奥義 秘密の花園

ラスプーチン究極の技といった感想を受ける超強力な技。細かい動きについてはP43の究極奥義で紹介しているが、見ての通り超嫌な技だ。

しかも、ガードしても技が入ってしまうガード不能技なのだ。こうなるとひたすら、ジャンプして逃げるようにしなくてはならない。

ABC特殊技 愛の拷問

「つぶれなさぁい！」との掛け声とともに、巨大な手で相手を小さくしてしまうのが、このラスプーチンのエクストラアタック"愛の拷問"だ。

縮んだ状態からは時間が立てば元に戻るのだが、その間は攻撃力と防御力が低くなり、大ダメージを受けてしまう恐れがある。

ファイヤーボール ↓↘→＋パンチ	愛のコサックダンス ↓↘→＋キック
サンダーボール ←↙↓↘→＋パンチ	奥　秘密の花園 ↓↙←→＋AC
アイスボール ↓↙←＋パンチ	
アクセルスピン ↓↙←＋キック	

●ラスプーチン使いに朗報！　締切り直前に「愛のコサックダンス」が体力を削れるようになった。みんなバリバリ使おう

真空の虎

シュラ・ナイ・カノム・トム



キャラ特性

シュラといえばムエタイ。ムエタイといえば足技という方式が成り立つのだが、どうやら今回のシュラの足技は一部のものを除いて、そんなにリーチの長い技はないようだ。その例外というのは、いうまでもなくしゃがみ強キックのことだ。

歩くスピードの遅いシュラにとって、非常にリーチが長いしゃがみ強キックは必要不可欠な技といえる。

使いやすい技が少ないので、かわりにというわけでもなさそうなのだが、シュラにはガードくずし攻撃が2種類もある。ちなみに2つとも中パンチがその役割を果している。上段ガードくずしの場合は立ち中パンチ、下段ガードくずしはしゃがみ中パンチだ。

その他の有効な技として、昇り垂直ジャンプ中パンチというものがある。この場合、相手に突っ込んだ後の奇襲技として使うのが楽であり有効である。

逆に相手が突っ込んできたときには、こちらの対空技であるムエタイキックで落とすようにしよう。仮に迎撃に失敗しても、落ちてくる場所が調整できるので、反撃を受ける可能性は少ないのだ。



連続技のとどめとして使うことができる



タイガーファングと大して変わらない



シュラの究極奥義は通常技をいくつも技を叩きこむ乱舞系の技



強力な対空技として使えるし、地上にいても当たるのだ



顔面に蹴りを2発当てる技



しゃがんで待っている時代はもう終わったのだ

必殺技

タイガーファング

相手に向かってダッシュし、振り上げるようにアッパーを繰り出す技。

ダッシュしている間に結構スキがあるので、そこを狙われると技が潰されてしまうことが多い。まぁーはっきりいってしまえば、JETの頃と大した変化は見られないのだ。

ちなみにこの技はヒーローゲージに対応している。

タイガークロー

タイガーファングのストレート版だと思えば、まず間違いない。

つまり使い方も今までのものと変わらないというわけだ。

つまり相手の起き上がりに重ねたり、連続技のとどめに使ったりするのが一番いい使い方だろう。また、この技もタイガーファングと同様にヒーローゲージに対応している

ムエタイキック

虎の形をしたオーラをまといつつ、ひざを高く上げながら垂直ジャンプし、跳んできた相手を迎撃する技。

シュラが持っている技のなかでも、非常に優秀な必殺技だ。対空技として安心して使えるようになった。

また、地上にいる相手にも、当たるようになり、使用頻度が高くなった。

ダブルニーキック

相手に向かって軽くジャンプし、顔面に2発蹴りを入れる技。

技としては非常に入りにくく、ちょっとでもポイントがずれると、簡単に避けられてしまう。

使いどころとしては、たまにフェイントで出すぐらいにしか使えない。当たれば儲けものって感じかな。

究極奥義 ルンピニーダンス

相手に向かってダッシュし、いくつもの通常技を浴びせたあとに、MAX時はあのダブルキックでとどめを刺すという乱舞系の究極奥義だ。

この技も金龍の究極奥義と同じで、最初の一発が入らないと完全に決まったことにならない。

それだけに使いどころが難しい技といえるだろう。

特殊技 タイガーパンチ

相手に向かってダッシュし、相手にパンチを当てるのがシュラのエクストラアタックだ。

一見、ただのパンチなのだが、しゃがみガードが不能になっている。

ため系の技を持っているキャラクターが相手なら、心強い武器になるのは間違いない。

とっさに出せるようになれば、何かと便利だ。

タイガーファング	←ため→＋パンチ
タイガークロー	←ため→＋キック
ムエタイキック	↓↑＋キック
ダブルニーキック	↓↘→＋キック
奥 ルンピニーダンス	↓↙←↙↓↗＋BD

ワールドヒーローズパーフェクト
全必殺技公開

氷海の猛者
エリック・ザ・バイキング



キャラ特性

海を愛する男、エリックのキャラ特性は何といってもキャンセルにあるといえる。

主にキャンセルがかかる技として挙げられるのが、レバー入れ立ち強パンチ、しゃがみ強キック、しゃがみ強パンチ、しゃがみ弱キック、しゃがみ中キックの合計5つだ。これらの技に絡めて必殺技を出したり、連続技にしたりすることができる。

また、レバー入れ立ち強パンチはリーチが長く、これをキャンセルしてエーギルヘブリングを出せば、連続技にすることができる。

攻める技はこれくらいでいいとして、次は守りに関することを書こう。まず対空だが、立ち弱パンチが使いやすく、結構簡単に落とすことができる。また、必殺技のロングホーンも引きつけてから出すようにすれば、十分すぎるほどの対空技になる。

キャラスピードは遅いが、これらの技を駆使すれば、他のキャラとの闘いも楽になるだろう。

必殺技

エーギルヘブリング

斧の先から波をかたどったオーラを、相手に向かって撃ち出す技。

結構、スキが少ないので連発しているだけでも、初めのうちは嫌がられることが多い。

ただ、じっくり見られるとジャンプ攻撃で簡単にやられてしまうので、ちゃんと相手の動きを見ながら使おう。

トールハンマー

雷をまとった巨大な槌で、相手を攻撃する技。当たると感電してしまい、ダウンしてしまう。

この技は攻撃力もなかなか高く、リーチも長いのだが、いかんせんモーションが大きいので、相手に簡単にガードされてしまう。通常技のキャンセル攻撃も無駄に等しい。

ブリザードプレス

エリックの口から吐かれる冷たい息によって、相手を凍らせることができる技。

出るまでが遅く、連続技の一環としては使えそうにないが、空中で当たると、もう一回当てることができる。

また、この技もヒーローゲージがMAXのときに使うと、ヒット数の多い技になる。

ロングホーン

兜に付いている角を前に押し出しながら、対戦相手に向かって突っ込む技。

一見、まったく使えなさそうな技だが、相手の起き上がりに重ねたり、対空技として使うことができる。ただし、相手を十分引きつけてからのほうが確実だ。まずは練習してみよう。

特殊技 シール・プレス

相手に向かってジャンプし、相手の頭上や好きなところで↓+CDボタンを押すと、突然お尻から急降下し、ぶつかった相手にダメージを与えることができる。

この技はジャンプ中なら、どこでも出すことができるので、うまくすればフェイント技として使うことができる。

究極奥義 ホエールヘブリング

エーギルヘブリングのパワーアップ版。波をぶつけるのではなく、クジラの形をしたオーラを対戦相手にぶつけてしまうという豪快な技だ。

ただし、クジラの出る範囲が狭いので、なかなか相手に当てることは難しい。

何とか当てる方法を考えるのが急務だ。

特殊技 エリックシールド

「2」から採用されたシステム、飛び道具返しをパワーアップしたものが、エリックのエクストラアタックになっている。

しかも、前みたいにシビアなタイミングは必要なく、飛び道具が来たらABCボタンを押すという感覚でやれば、簡単に返すことができる。

エーギルヘブリング ↓↙←+キック	シール・プレス ジャンプ中に↓+CD
トールハンマー ↓↙←+パンチ	奥 ホエールヘブリング ↓↙←↙↓↘+BD
ブリザードプレス ←↙↓↘→+パンチ	
ロングホーン ←ため→+パンチ	



斧からなぜか波のオーラが放出される



MAX時は巨大なクジラが登場し、相手を飲み込んでしまうエリックの究極奥義



巨大な槌による攻撃は超強力だ



冷たい息で対戦相手を凍らせる



角で相手を串刺しする技



爆弾のように降ってくるエリック。ちょっと怖い



飛び道具をいとも簡単に跳ね返すことができる



踊る精霊使い
マッドマン

キャラ特性

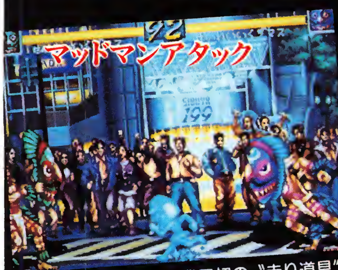
マッドマンのキャラ特性といえば、奇妙な姿…もとい、奇妙だが妙に味のある技の数々ではないだろうか？　相手に下段だか上段だか、よくわからない攻撃で、ガード方向を迷わせる、これが神髄だ。

移動やジャンプのスピードに関しては平均的、といった感じで、ジャンプは空中でマッドフライトを出して、相手の対空技のタイミングを狂わせることができるため、かなり性能がいいといえる。

通常技では立ち中パンチ・強パンチのリーチが長く、→強キックも低いジャンプで突進するので、結果的に長い。しゃがみ強パンチがガードくずしで、垂直ジャンプ中・強パンチがしゃがみガード不能だ。マッドフライトのフェイントと使い分けていこう。

ほかにはマッドスライダーが非常に飛び道具をくぐりやすく、ダウンもうばえる。

連続技にはジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→キャンセルマッドカッターが使いやすいのでぜひマスターしたい。



精霊が駆ける！　業界初の"走り道具"



ためいらずで裏回りも防止、実は使える説



キャンセルでつながるのでどんどん使おう



い、いいッスよこの技！　仮面も怪しいし、かっこよすぎるッスよ！



精霊が大空を舞う！　それにしても可愛い



中段飛び道具に反撃できるぞ



鳥ザマス！　フェイントザマス

マッドマンアタック ↓↘→＋パンチ	マッドスライダー ↘＋キック
マッドジャイロ ↓↑＋パンチ	奥　ヘブンズブロス →↘↓↙←→+AB・BC・CD
マッドカッター ↓↙←＋パンチ	
マッドランチャー ↓↘→＋キック	

必殺技

マッドマンアタック

パーフェクトにおけるマッドマンアタックは、精霊を飛ばす、という感じではなく、精霊が走る！　といった感じの技になっている。

これによりスライディングなどで下をくぐられず、結果的に使いやすい飛び道具（走り道具？）となった。相変わらず使用頻度は高い。

マッドジャイロ

仮面を横回転させて竜巻をつくり、当たった相手を切りきざむ技。

前作まではジャンプから裏回りをねらう相手に対してぐらいしか使い道がなかったが、本作では判定がやや横に伸びたようで、ためなしで出せる点もふくめ、今まで以上に使い所がふえるかもしれない。

マッドカッター

上体そらしのような格好で、仮面を中心に体を回転させて攻撃する技。

下段の飛び道具をかわしたり、しゃがみ攻撃をかわしたり、といった利用法があるが、ジャンプ攻撃が使えるのであまり効果的ではなく、結局、通常技をキャンセルしての連続技用といえるだろう。

マッドランチャー

仮面を振り上げる力で精霊を上空に飛ばし、放物線をえがいて相手に当てる飛び道具。

とりあえず撃ち上げておいてダッシュで追ったり、といった利用法もあるが、ほかにもリーチが長い技があるし、相討ち狙いでの連発も、あまりおすすめできない。

やはり遠距離戦での牽制目的、といったところか。

特殊技 マッドスライダー

↘キックで出る、コマンド式のスライディングといった感じの技で、あおむけになって仮面で突進する。

このタイプの技としては、非常に姿勢が低く、大武流烈光斬などの上下に広い飛び道具の下もくぐることができる。強で出せば滑る距離が長いので、有効に使いたい。

究極奥義 ヘブンズブロス

天空からの光が相手をつつみ、2人の天使が画面外へ運び出し、ダメージをあたえる。

自分の近く、中間、遠くから攻撃場所をボタンの組み合わせで選べ、相手がその場所にいないと技が発動しない。

空振りしないよう、相手の位置を先読みするような感じで、確実に当てていきたい。

ABC特殊技 マッドフライト マッド・ダンス

マッドフライトは、ジャンプ中に両手をはばたいて少しだけ対空時間をのばす技。

うまく使えば地上の相手の対空技の空振りを誘い、そのまま攻撃できる、見た目以上に便利な技だ。ジャンプ中に落とされる、と思ったらとりあえず出してみよう。運がよければ一方的に攻撃もできる。

また、地上で入力するとマッド・ダンスとなり、こちらはコマンド式の挑発と考えて間違いはない。ぜひとも対人対戦で多用したい技だ。

ジョニー・マキシマム

キャラ特性

ジョニーは明らかにパワータイプのキャラクターだ。スピードに関しては、移動・ジャンプ、ともに遅い。しかし、その巨体に似合わず突進技が充実しており、待たれるとどうしようもない、ということはない。コマンド式の投げ技も持っている。

ジョニーの技はどれもパワフルで、立ち中キックなどの意外な技でダウンをさせることができる。立ち強キックなどは3回ヒットで、さらにキャンセルをかけてライトニングタックルや究極奥義につなげることもできる。

また、近距離立ち強パンチがしゃがみガード不能で、しゃがみ強パンチでガードくずしができる。ガードくずしからの究極奥義なども攻めの一つとしておぼえておきたい。

対空にはライトニングタックルが使え、中段飛び道具対策として↘キックのスライディングタックルが有効。弱中強で移動距離が変わるが、飛び道具の下をくぐるならば強キックが移動距離も長く、使い勝手がいい。

必殺技

ジョニースペシャル

つかんだ相手を空中高く放り投げ、落ちて来る所にサック（体当たり）をかまし、画面端まで押しこんでいく。

ジョニーは背が高いので、相手が中途半端な高さでジャンプ攻撃をすると、着地した瞬間にこの技で投げられることになる。ほかにもガードくずしなどからねらいたい。

ショルダーチャージングクラッシュ

ジョニースペシャルが投げ技なのに対し、ショルダーチャージクラッシュは体当たりのみの、突進技となっている。前作などでは対CPU戦で相手にガードさせて固める時に使えたが、突進スピード自体がそれほど速くないため、対人対戦で確実に決めるチャンスは少ないだろう。

ライトニングタックル

ショルダーチャージクラッシュと同じように肩口からタックルする技なのだが、この技は斜め上にジャンプするので、おもに対空に使用する。

前作までは出かかりが弱く、ジャンプの上昇中で攻撃判定が消えてしまったが、本作では出かかりも強く、対空としての役割を果たせそうだ。

ヘッドクラッシュ

2作目から本作までの継承技で、急角度でジャンプしたあとに頭から急降下する技で、空振りした時には思わず本人の体の心配をしたくなるような豪快な突進？　技だ。

相変わらず確実な使い道がないわりにヒーローゲージ対応なので、トドメ&屈辱技に使っていきたい。

特殊技 スライディングタックル

果たしてアメフトにスライディングタックルはあったのか？　と思わせる、巨体に似合わぬ素早い突進技だ。

おもな使用目的は、相手の中段飛び道具をかわしつつの攻撃で、この場合強キックの移動距離の長さを活用するべきだろう。ガードしがちなら投げをねらうのも有効。

究極奥義 ハイパージョニースペシャル

ジョニースペシャル同様に相手を放り投げたあと、打撃で殴り付け、最後にヘッドクラッシュでフィニッシュする、ジョニーには珍しいハデさを持った技だといえる。

ヒーローゲージMAX時はさらに派手に変化するが、それは実際に目で確認してほしい。決めれば気分壮快だ！

ABC特殊技 キャッチング

コマンド入力時のポーズに相手の飛び道具が当たると、そのままつかんでしまう。ボタンをはなすまでは持ち続け、攻撃判定も残るので、突進に対するバリアの役目もする。

技には上・下段があり、それぞれの高さの飛び道具をキャッチできる。とりあえずは鮫をつかむべきだろう！



ジョニースペシャル	←↙↓↘→＋パンチ
ショルダーチャージクラッシュ	↓↘→＋キック
ライトニングタックル	→↓↘＋パンチ
ヘッドクラッシュ	↓↑＋パンチ
スライデングタックル	↘＋キック
奥　ハイパージョニースペシャル	↓↘→↓↘→＋AC



やった！　ついに対空に！



このまま画面端まで突進する



屈辱…ただひたすらに屈辱…



…しね…って、ひどすぎる？



以外と素早く、中段飛び道具もぬける



鮫だ鮫だぁーもう放さないよーん！

豪華にパワーアップしたジョニースペシャル！　すごくて痛くて格好いい！



無敵の女子高生

出雲良子



キャラ特性

良子のキャラクター特性に関して、まず思い当たるのは、その小柄な体からは思いもよらぬほどの、長い通常技のリーチではないだろうか。もちろん、2m級の大男や武器を持ったキャラとくらべれば短いにしろ、平均的なリーチのキャラとは対等に、技すべてを総合すればそれ以上に長いとも考えられる。

なかでも、出るのが早く、当たったのを確認してからキャンセルのかけられる立ち強キックや、出戻りともに早く、攻撃判定も強い立ち中パンチなどが強く、相手をかためつつ押すことができる。

相手を押していければ、次に使えるのは近距離強パンチで、2発目がガードくずしの効果を持っている。ここからの投げ、打撃の攻めが強い。しかも、良子の移動スピードは平均的なキャラよりも速いので、攻めながら積極的に投げもねらえる。

欠点らしい欠点として、ジャンプ速度がやや遅いのだが、判定の強い強キックや空中投げが多少フォローしてくれるだろう。とにかく基本性能はアップしている。

必殺技

二段背負い投げ

一度相手を空中に投げたあと、自分もジャンプして上空でもう一度背負い投げする。

良子の接近戦での攻めのバリエーションとして、対戦相手を威圧するにふさわしい攻撃力と投げ間合いをもっている。強パンチのガードくずしなどと合わせて効果的につかうのがいいだろう。

居合い蹴り

斜め前方にジャンプしつつ、空中で前蹴りを出す技で、この技自体のスピードは、良子の空中技の中でも速いといえるだろう。

攻撃自体は低い位置から出始めるため、無理に空中戦で使う必要はなく、それより空振りのスキを考えると、奇襲ぐらいに考えた方がいい。

戎殺掌

体の前で両掌の間に気のかたまりを作り出し、それによって相手を攻撃する。

戎殺掌の性質を簡単にいうと、自分の前方に対する小さなバリアの役目をはたすといえる。判定自体は強いので、相手のラッシュ中や、自分がラッシュをかけている時に出すと効果的といえる。

首切り投げ

技の名前を言いながらお辞儀をし、相手にむかって突進し、接近すると相手の首に腕をかけ、そのまま後ろに引きずり倒す。当然、投げ判定なので相手はガード不能だが、技を出されると止められる可能性もある。

止められるリスクを考え、奇襲に使うのが無難か。

特殊技 掌底破

相手に向かってダッシュし、前方斜め上に向かって掌底をはなつ技。

攻撃判定を出したまま、いきおいを残しつつ突進するので、確実に相手に当たる、という場面であれば使えるのだが、ガードされると困る。

2作目ではこの技をガードされても投げれたのだが…

特殊技 下蹴り

見た目としては、掌底破のモーションでしゃがみキックを出すと思って間違いはない。

性質も似たようなもので、やはり相手にガードされてしまうとスキがあるため、多用する技ではないだろう。

相手の技のスキにであれば確実に当てることができるが、投げたほうが断然得だ。

特殊技 三角飛び

見た目の通りの技。ジャンプ中に画面の端にある壁?を蹴って、もとの方向にジャンプの軌道を変える技。

三角飛びをすることによって、もともと長い良子のジャンプの滞空時間がさらに長くなってしまう。明確な戦術があって使うならばともかく、多用はひかえたい。

特殊技 必殺真空投げ

ジャンプ中の相手に対して背負い投げを決める、いわゆる空中投げで、ジャンプ速度の遅い良子にとっての、空中戦における最後の砦となりうる技でもある。

空中での技のスキにであれば、確実にねらえるのだが、昔ほど相手を吸い込むわけではないので、多用は危険。

究極奥義 出雲流鬼ぐるみ

技が成立すると、自分の道着に相手の頭をつつみこみ、空中に跳びあがったあと、爆風もろとも地面に叩き付ける。ヒーローゲージMAX時には、投げ終わったあとにもう一度地面に叩き付ける。

投げ系の究極奥義なので、投げ間合いに相手がいれば当然ガード不能だ。ガードくずしなどと合わせて使おう。

ABC特殊技 出雲流受け流し投げ

コマンド入力後の構えポーズ中に相手が打撃を当てると、そのまま攻撃をつかみ、強引に投げてしまう。当然、空振りにはスキがある。

立ち状態で入力すれば、相手の立ち技を、しゃがみ状態で入力すれば、しゃがみ攻撃を投げてしまえる。ラッシュ中などに使うのが有効か。



相手が受け身を取れないように叩き付ける！　必殺の投げ技



このあと、もう一度投げる



意外と低い位置から出る

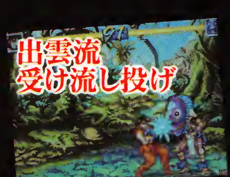


もちろん対空技にも使える



ダッシュして相手を投げる

二段背負い投げ ←↙↓↘→＋パンチ	下蹴り ↘＋CD
居合い蹴り →↓↘＋キック	三角飛び ジャンプ中壁際でレバー逆
戎殺掌 ↓↙←＋パンチ	必殺真空投げ ジャンプ中↑以外AB
首切り投げ ←↙↓↘→＋キック	奥　出雲流鬼ぐるみ →←↙↓↘→＋BCD
掌底破 ↘＋AB	



相手のパンチをキャッチ！



空中の相手を吸い込む

ジャンプ中に画面端を蹴ってもといた方向へ





地面をすべるように攻撃



かなりスピードが速い

全必殺技公開

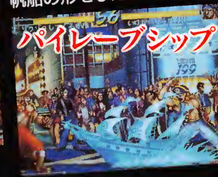
ケンカ海賊 キャプテンキッド



サメの形をした飛び道具



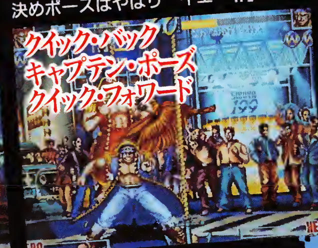
対空技に最適な必殺技だ

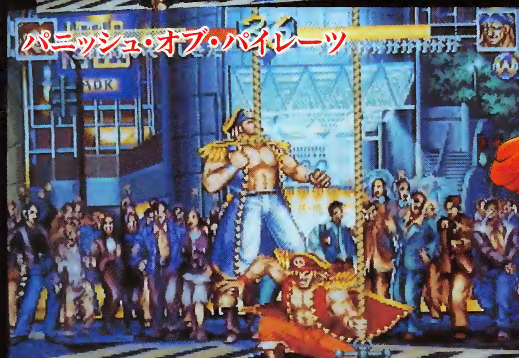
帆船の形をしたオーラ弾


ガードされたあとがきつい


まさにヤクザキックといった感じの技だ


うまい場所で出すと当たる


決めポーズはやはり「イエー!!」




究極奥義は首吊り!? ちょっとエグい



キャラ特性

前から機動性が高かったキャプテンキッドだが、このパーフェクトからさらなる進化を遂げた。

歩くスピードやダッシュ、そしてバックステップなどは前から素早く動くことができたが、それに合わせて必殺技を出せなくなっていた。

しかし、今回からためながら移動できるエクストラアタックが追加されたため、移動しながらシャークナックル、シャークアッパーを自由に出せるようになったのだ。

これ以外の基本的な特性としては、立ち強キックが対空技として使えるということと、しゃがみ中パンチがガードくずし攻撃になったということが挙げられる。

その他、立ち中パンチは他の通常技よりもリーチが長いので、相手との間合いを見て使うようにしよう。

また、レバー入れ立ち強キックは当たればダウンするし、足元を攻撃されても判定がないので非常に強い。

必殺技

シャークナックル

サメの形をしたオーラを対戦相手にぶつけて、ダメージを与える技。

前回同様、攻撃の要として牽制や攻撃など、様々な用途がある。これを撃ったあとにダッシュなどを使って接近し、通常技による攻撃を仕掛けたりするパターンもある。

また、この技もヒーローゲージに対応している技だ。

シャークアッパー

シャークナックルとは違い、上方向に向けてサメの形をしたオーラを放つ技だ。

若干判定面で弱くなったような気もするが、使い方としては前作と同じように、飛び道具で牽制し、ジャンプしてきたところを迎撃するといったパターンが一番有効な使い道だろう。

パイレーツシップ

帆船の形をしたオーラを対戦相手にぶつけて、ダメージを与える技だ。

ただ、非常に硬直時間が長く、ジャンプして避けられた場合、まず間違いなく反撃されることになる。

使いどころは今のところ、はっきりいってないに等しい。難しいところだ。

スパイラルキック

体を前転させながら相手に接近し、勢いをつけてカカト落としをする技。

技が出終わったあとに、物凄い硬直時間がある。ある程度、離れていれば反撃を受けないが、近距離戦の場合、受けてしまうことが多い。

ちなみに今回からコマンドが真横ために変更された。

ハイパーヤクザキック

ダッシュし、片足を前に押し出すようにしながら突っこむ技。

見た感じは前作とまったく変わらなくなっているのだが、中身も変更されている様子はない。そのため突っ込んだ後の硬直時間で、しっかりと反撃を受けてしまう。これも研究が必要だ。

特殊技 シャークキック

前回では必殺技だったシャークキックが、今回から特殊技へと変更されてしまっている。性能的には必殺技のときと同じで問題ないようだ。

ちなみに、ジャンプ中にレバー斜め下前押し+CDボタンで、この技をだすことができる。うまく使えば、強力な武器になるはずだ。

究極奥義 パニッシュ・オブ・パイレーツ

キャプテンキッドの究極奥義は、対戦相手の首にロープを巻きつけ、一気に首吊り状態にしてしまう、パニッシュ・オブ・パイレーツという技だ。

いかにも海賊らしい技だが、対戦相手に接近しないと使えないという欠点が、この技にはある。

ABC特殊技 クイック・バック キャプテン・ポーズ クイック・フォワード

キャプテンキッドのエクストラアタックは、前方向または後ろ方向に素早く動くことができるクイックステップだ。ちなみにレバー中央だと、おなじみ決めポーズを出すことができる。

これをうまく使えば、移動しながら必殺技のためをおこなうことができる。

シャークナックル ←ため→+パンチ	ハイパーヤクザキック →↘↓↙←+キック
シャークアッパー ↓ため↑+パンチ	シャークキック ジャンプ中に↘+CD
パイレーツシップ ↓↘→+パンチ	奥 パニッシュ・オブ・パイレーツ ←↓↙+BC
スパイラルキック ←ため→+キック	

闇の舞踏士 ジャック・ザ・リッパー



キャラ特性

前作JETから登場したイギリスの殺人鬼ジャック。

このジャックは予測がつけにくいアクロバティックな攻撃を主としている。

そのため、それ以外の攻撃になると使える技が結構少ないのだ。まずは数少ない使える技から紹介していこう。

ジャックの攻撃は全体的にリーチが短めだが、しゃがみ中キックだけがやたらと長く設定されている。地上戦では主に、この技を使って闘うようにしていきたい。

次に対空技だが、レバーニュートラル立ち強キックが使える。ちょっと早めに出さなくてはならないが、これが一番安定した対空技だ。

また、ニュートラルじゃなく、レバー入れ立ち強キックにすると、ガードくずし攻撃になる。ここから、前に出て近距離立ち弱キック→ニースマッシャーといった連続技を入れられる可能性もある。

その他、近距離強パンチ(立ち、しゃがみとも)にキャンセルをかけることができたり、後はエクストラアタックのクレイジーエスケープから、ニースマッシャーが出せたりと意表をつくタイプの技が多いのが目立つ。まずは実戦で試してみよう。

必殺技

ミキサークラッシュ

素早く楕円を描くように対戦相手の頭目掛けてジャンプし、回転しながら攻撃を仕掛ける痛そうな技。

一回ごとにわざわざ跳ぶので、その軌道上に相手がいないとただのジャンプになってしまう。

あまり無理に狙っても、相手の反撃を誘うだけなので、まったく使わずにおいて突然使うといった奇襲が有効だ。

アイアンクロール

地面に手を突っ込み、水泳でいうクロールの動きをする技だ。

使いどころとしては転んだ相手に重ねたり、跳んできたところに偶然、当たったりする程度のものでしかない。

しかも、へたに使って相手にガードされたりすると、反撃を食らってしまう可能性が非常に高いのだ。使いこなすのはちょっと難しいだろう。

ニースマッシャー

ひざを折り畳み、出現した刃を相手に向けながら突撃する技。

技の軌道も低く、キャンセル技の一環としても使えるという便利な必殺技。

ただイマイチ威力が低いのと、ガードされたときに反撃される可能性がある。

ちなみにこの技はヒーローゲージがMAXのときに出すと、回転しながら突っ込む。

トライアングルジャンプ

いわゆる三角飛びといわれるものだ。

アクロバティック的な要素の高いジャックには、いろいろと重宝する技だ。

コマンドだがジャンプし、壁際へと来たときにレバーを反対方向に入れるだけでいい。

この技をうまく使いこなすことができれば、かなりトリッキーな動きができるようになるはずだ。

究極奥義 ライトニング・ロッド

ジャックの究極奥義は、体全体からイナズマを発生させ、周りにいる対戦相手を感電させてしまう超強力な必殺技だ。

ただの究極奥義だとイナズマを発生させるだけにとどまるが、ヒーローゲージがMAXのときに出すと、画面全体へと放出する技に変化する。

当たらなくても、ガンガン削ることができるので、使うならMAXの究極奥義だ。

ABC特殊技 クレイジーエスケープ

対戦相手の攻撃を避けるのに便利なエクストラアタックをジャックは持っている。

ただ、ABCボタンを押すだけだと上段攻撃避けになり、地面に潜るように逃げる。

次にレバー↓+ABCボタンだと、下段攻撃避けになり、空中でクルクル回り相手の下段攻撃を避けることができる。

そのときに、ニースマッシャーを出すことができる。

技	コマンド
ミキサークラッシュ	↓↘→+パンチ
アイアンクロール	↓↘→+キック
ニースマッシャー	↓↙←+キック
トライアングルジャンプ	ジャンプ中に壁際でレバー逆
奥　ライトニング・ロッド	↓ため↑+BD



鉄の爪による回転攻撃。うまく間合いが合わないと当たらない



鉄の爪をつけたままのクロールはなかなか強烈かもしれない。しかし、こんな技ありなのかぁー



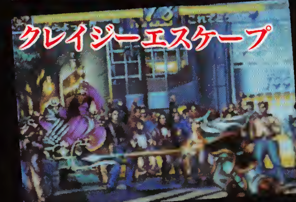
足に仕込まれた刃が強力な武器となる



この技によってさらにトリッキーな動きが…



イナズマを放出するジャックの究極奥義



ひょいという感じで避けてしまう

ワールドヒーローズパーフェクト
全必殺技公開

三国一の大豪傑
呂布奉先



キャラ特性

リョフといえば動きが遅いが、技のリーチが長いという特性を持っていた。今回もその特性は継承されており、動きはとにかく遅い。がしかし、それを補うに余りあるぐらいの武器のリーチと破壊力を秘めている。

特にレバー入れ立ち強キックはリーチが非常に長く、当たると必ずダウンするようになっている。もし相手に近付かれたときは、しゃがみ中パンチを連打して追い返すようにしよう。

また、立ち強パンチはガードくずし攻撃になっているので、ガードをくずしたあとに通常技や連続技を入れられる可能性がある。

相手が跳び込んできたときは、ジャンプ中パンチで迎撃することができる。

逆にこちらから跳び込むときも、中パンチか強キックで跳び込むようにすれば、かなり判定的にも強い。

リョフの場合は攻撃力がズバ抜けて高いため、ある程度相討ちになっても大丈夫といった感じがある。

必殺技

槍乱舞

槍を高速回転させ、回転させたときに発生した炎とともに、対戦相手に向けてぶつける技だ。

大きな変更点は、はっきりいって前作JETよりも、技のでる速度が早くなったということだ。これによりこの技を使う意味がやっと出てきたといえる。また、槍が回転しているときも判定があるので、起き上がりに重ねるのも可能。

槍撃破

リョフの持つ巨大な槍を連続して突きまくるという、リョフらしい豪快な技だ。

前作ではコマンド入力式だったコマンドも、連打にかわり簡単にだせるようになったのだ。これならば、初心者でも簡単に使いこなせる。

しかし、技の性質は前作と大した変わりはなく、相手を吸い込むという点も同じだ。

気功蹴

ジャンプ中にコマンドを入力することによって、槍を構えたまま斜めに急降下し、対戦相手を攻撃する技だ。

コマンドをジャンプ中に入力するということで、入力が非常にシビアだ。

また、コマンドを入力した場所により、裏回りを狙うこともできる。跳んできた相手にも有効だ。

火炎拳

口から火を吹き、当たった相手は燃えてしまうという熱そうな技だ。

この技は炎の先辺りに攻撃判定があるので、うまく跳び込まれてしまうと、炎が当たらないなんてことも頻繁に起こる。

使いどころとしては、起き上がりを狙って当たるように出すのがいいだろう。

究極奥義 麒麟猛衝破

一見、槍乱舞なのかと間違えるグラフィックから、何か獣のようなものが撃ち出される技だ。技名称から獣は麒麟ではないかと思われる。

撃ち出された麒麟は対戦相手に向かって進み、当たった相手を燃やしつくしてしまう。

槍乱舞と見せかけて、究極奥義というパターンもあり。

ABC特殊技 天突槍／酒借力

リョフのエクストラアタックは2つ。1つは天突槍といい、ジャンプしたときに槍を天井に刺すことによって、ぶら下がれる。結構使い道がありそうな技だ。

2つ目は酒借力といい、酒を飲んだあとの1発分だけ2倍の攻撃力にすることができる。ここぞいうときに使って大ダメージを与えたい。

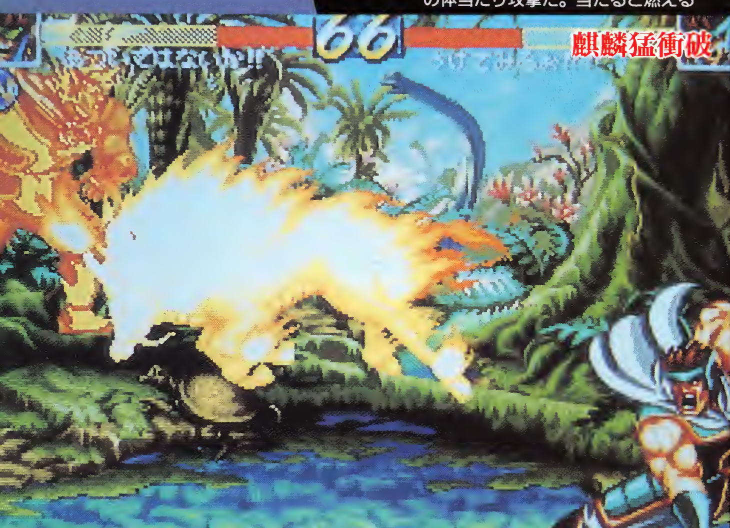
槍乱舞	↓↙←＋パンチ
槍撃破	パンチ連打
気功蹴	ジャンプ中←↙↓↘→＋キック
火炎拳	↓↘→＋パンチ
奥　麒麟猛衝破	→↘↓↙←↖＋CD



槍を回転させながら攻撃する



槍の連続突きは1回当たるとそのままハマル



リョフの究極奥義は炎でかたどった麒麟の体当たり攻撃だ。当たると燃える



ジャンプから必殺技というのも珍しい



どうやって火をつけているのかは謎だ



風魔の究極奥義もこの通り簡単に避けられる



酒の力で気分壮快。ついでカもパワーアップ

NEO・GEO CDカタログ
既発売全56タイトル

6月8日版

NEO・GEO CD

家で手軽に遊べるネオジオCDが今、続々発売とされている。

今回は既発売の全56作品を一挙に紹介しよう。きっと君の探し求めているソフトがあるはずだ！

真サムライスピリッツ



エス・エヌ・ケイ
アクション／202メガ
￥8800

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



エス・エヌ・ケイ
アクション／196メガ
￥7800

SNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で戦うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。

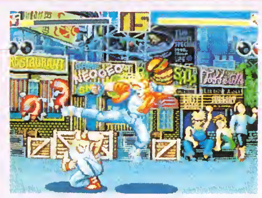
餓狼伝説スペシャル



エス・エヌ・ケイ
アクション／150メガ
￥7800

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。

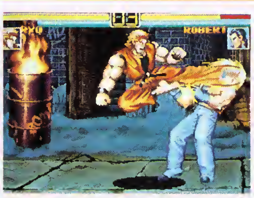
餓狼伝説～宿命の闘い～



エス・エヌ・ケイ
アクション／55メガ
￥5800

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。

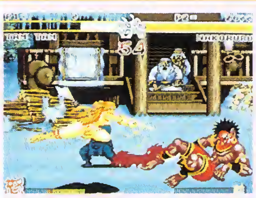
龍虎の拳



エス・エヌ・ケイ
アクション／102メガ
￥6800

拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。

サムライスピリッツ



エス・エヌ・ケイ
アクション／118メガ
￥7800

“斬る”ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。“怒りゲージ”が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。

餓狼伝説3



エス・エヌ・ケイ
アクション／266メガ
￥8800

シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。

餓狼伝説2



エス・エヌ・ケイ
アクション／106メガ
￥6800

シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。

ザ・スーパースパイ



エス・エヌ・ケイ
アクション／55メガ
￥4800

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。

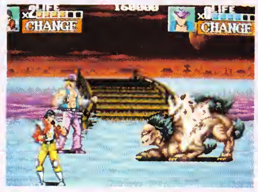
バーニングファイト



エス・エヌ・ケイ
アクション／54メガ
￥4800

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みのなかで、３人の型破りな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。

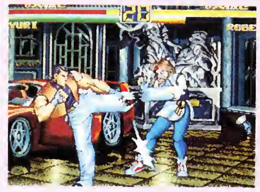
戦国伝承



エス・エヌ・ケイ
アクション／55メガ
￥5800

戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特殊能力を持った超戦士２人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！

龍虎の拳２



エス・エヌ・ケイ
アクション／178メガ
￥6800

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。

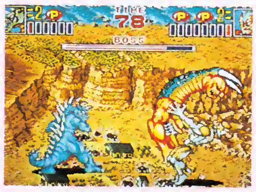
サイバーリップ



エス・エヌ・ケイ
アクション／50メガ
￥5800

突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO５にのりこむ。ラストにまちうける衝撃が圧巻！

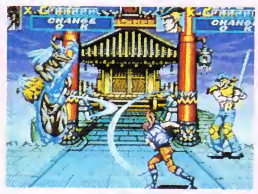
キング・オブ・ザ・モンスターズ２



エス・エヌ・ケイ
アクション／74メガ
￥5800

人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な６大モンスターが日本の６大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。

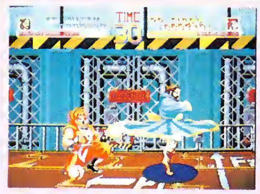
戦国伝承２



エス・エヌ・ケイ
アクション／74メガ
￥5800

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士２人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。刀の攻撃が多彩になった。

ワールドヒーローズ



エーディーケイ
アクション／82メガ
￥4800

史上最強の英雄は誰なのか？　この問いに答えに出すため８人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。

ラギ



エーディーケイ
アクション／50メガ
￥4800

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー一族によって破壊されつつあった。そんな中１人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。

クロススウォード



エーディーケイ
アクション／50メガ
￥4800

３Ｄのド迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。

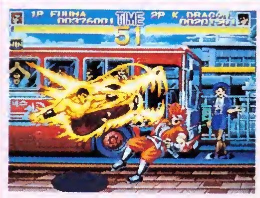
ミューテイション・ネイション



エス・エヌ・ケイ
アクション／45メガ
￥5800

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。

ワールドヒーローズ２



エーディーケイ
アクション／146メガ
￥5800

新キャラ６人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加された。

ニンジャコンバット



エーディーケイ
アクション／46メガ
￥4800

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残りジョー、ハヤブサが立ちあがる。闘いのなかでステージをクリアーすると３人が仲間になる。忍法も使えるぞ。

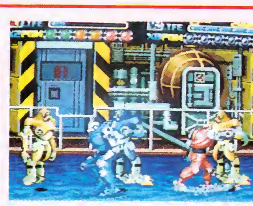
クロススォードⅡ



エーディーケイ
アクション／70メガ
￥5800

シリーズ第２弾。騎士、忍者、魔術師の３キャラから１人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。

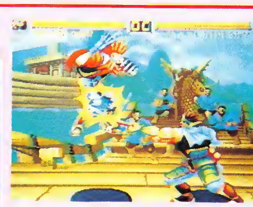
ロボアーミー



エス・エヌ・ケイ
アクション／46メガ
￥5800

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。

ワールドヒーローズ２ＪＥＴ



エーディーケイ
アクション／178メガ
￥6800

リョフ、ジャックの２人が新キャラとして加わったシリーズ３作目。１キャラで４種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。

NAM-1975



エス・エヌ・ケイ
シューティング／46メガ
￥4800

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムをとるとパワーアップする。

ビューポイント



サミー工業
シューティング／72メガ
￥5800

斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！

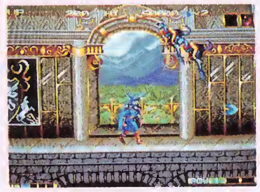
ギャラクシーファイト



サンソフト
アクション／169メガ
￥7800

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。

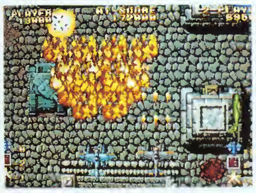
マジシャンロード



エーディーケイ
アクション／46メガ
￥4800

呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。

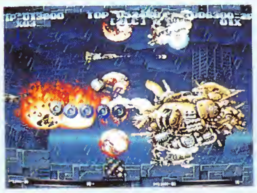
ゴーストパイロット



エス・エヌ・ケイ
シューティング／55メガ
￥5800

第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！

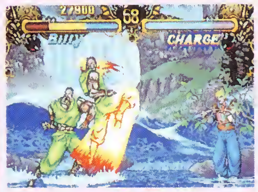
ラストリゾート



エス・エヌ・ケイ
シューティング／45メガ
￥5800

恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。

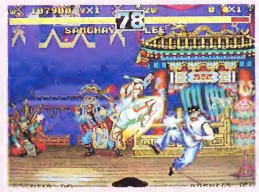
ダブルドラゴン



テクノスジャパン
アクション／178メガ
￥7800

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰って来た。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた

ファイターズヒストリーダイナマイト



データイースト
アクション／122メガ
￥7800

『ファイターズヒストリー』の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。

ソニックウィングス2



ビデオシステム
シューティング／102メガ
￥6800

実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。

ニンジャコマンドー



エーディーケイ
シューティング／54メガ
￥4800

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 時代をかけろ！

ラリーチェイス



エーディーケイ
レース／46メガ
￥4800

パリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。

トップハンター



エス・エヌ・ケイ
アクション／110メガ
￥6800

2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。

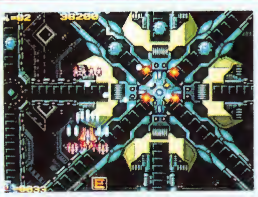
麻雀狂列伝－西日本編－



エス・エヌ・ケイ
麻雀／42メガ
￥4800

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。

ASO II



エス・エヌ・ケイ
シューティング／47メガ
￥6800

驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。

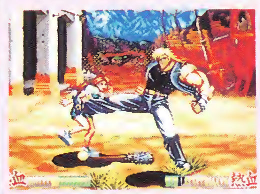
クイズ キング オブ ファイターズ



ザウルス
クイズ／122メガ
￥5800

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。

痛快ガンガン行進曲



エーディーケイ
アクション／178メガ
￥6800

不良同志がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガン殴れ！ 蹴れ！

ダンクドリーム



データイースト
スポーツ／94メガ
￥5800

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。

トッププレイヤーズ・ゴルフ



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／62メガ
￥4800

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。

フットボールフレンジー



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／48メガ
￥5800

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のクローズアップ画面あり。

雀神伝説



エイコム
麻雀／82メガ
￥5800

RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。

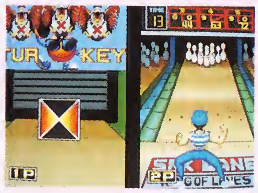
パワースパイクスII



ビデオシステム
スポーツ／51メガ
￥5800

男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。

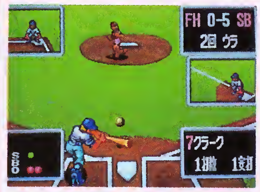
リーグ・ボウリング



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／26メガ
￥4800

3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。

ベースボールスターズ・プロフェッショナル



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／50メガ
￥4800

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。

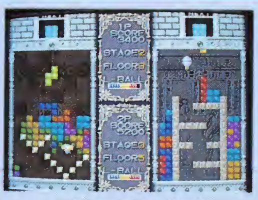
得点王～SUPER SIDEKICKS～



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／54メガ
￥5800

12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。

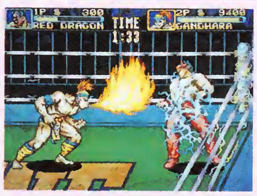
ジョイジョイキッド



エス・エヌ・ケイ
パズル／22メガ
￥4800

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。

ファイヤー・スープレックス



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／106メガ
￥5800

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。

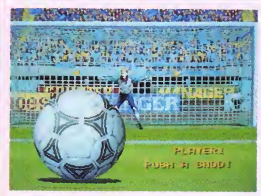
ベースボールスターズ2



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／68メガ
￥5800

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば1打逆転のチャンスあり！

得点王2～リアルファイトフットボール～



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／106メガ
￥7800

前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りの遊びかたが楽しめる。

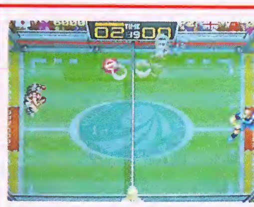
パズルボブル



タイトー
パズル／32メガ
￥6800

下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消せない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。

フライングパワーディスク



データイースト
スポーツ／74メガ
￥5800

選手が1対1でディスクを投げあい、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。

2020年スーパーベースボール



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／46メガ
￥5800

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。

サッカーブロール



エス・エヌ・ケイ
スポーツ／46メガ
￥5800

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！

The Warlocks of the Fates

神竜戦記

ファンタジックな独特の世界観と多彩な魔法が話題を呼びそうな「神竜戦記」。前号ではストーリーとゲームシステムを概略的に説明したが、今号はさらにそのイメージをかきたててもらうために、神竜戦記の世界を、イラストで紹介しようと思う。



師匠を慕うかわいい魔術師見習い

ラビィ

（ラビュリアーニャ=リーブリッヒ）



生命属性	光+風
種族	ヴェステン=ユライとヴォスターツ=エ=ソス=ダスのハーフ
性別	女
年齢	12歳
身長	120cm
体重	33kg
3サイズ	70・50・78
種族特徴	髪=多種（淡緑） 肌=白色 瞳=多種（髪の補色が多い、桃色） ヴェステン=ユライ色が強い
クラス	魔術師見習い（古代語術師は名のれる↑）
技能	精神術法（初級）、精霊召喚術法（初級）、古代語術法（中級）
武装	ルン（使い魔=猫型生物）、ツァウバー=ベーゼン（魔法の彗）
親しい人物	スカル、J
宿敵	トート（!?）

剛直にして明快な神官戦士

J

（ティアデム=ジュスティス=シャンカール）



生命属性	光+火
種族	エルム=シゥオ
性別	男
年齢	20歳
身長	180cm
体重	77kg
3サイズ	110・79・90
種族特徴	髪=金or銀 肌=白色から白褐色（Jはやや日焼け） 瞳=多種（原色+金色、Jは緑）
クラス	神官戦士（光神リュミエール）
技能	リュミエール院剣術+我流（父流?）、リュミエール祈禱術
武装	エペ=ド=エグザメトレ（光の剣）、エポル=アルミュル=ド=ジュスティス（肩当て）
親しい人物	スカル、ラビィ、ミュオー
ライバル	ミュオー
宿敵	トート、クルークハイト



スカル

海より深い優しさを持つ賢巨人

（スカラー＝ソクラティチェスキィ）

生命属性	光＋土
種族	ツァーバッド＝ソス＝ダス
性別	男
年齢	40歳
身長	240cm
体重	200kg
3サイズ	230－110－160
種族特徴	髪＝銀（スカルはない） 肌＝白から濃い白褐色（スカルはてかり入り） 瞳＝青から緑（スカルは両目水晶玉）
クラス	賢者
技能	古代語術法（上級）、精霊召喚術法（上級）、精神術法（上級）、スカル流格闘術
武装	なし
親しい人物	ラビィ（弟子）、J
ライバル	ヒルガ
目的の人物	トート、クルークハイト



ミュオー

女と見れば所構わず口説く義賊団の若き長

（ミュオー＝パリース）

生命属性	闇＋風
種族	ツェントラールニエ＝ソス＝ダス
性別	男
年齢	24歳
身長	170cm
体重	65kg
3サイズ	90－76－84
種族特徴	髪＝銀（ミュオーは緑に染めている） 肌＝青白色から白褐色（白） 瞳＝赤から紫（紫）
クラス	義賊（元魔術師）
技能	精霊召喚術（上級）、精神術法（中級）、古代語術法（中級）、フォレッシャ闇術（蹴り技？）
武装	ダーク（投げナイフ）
親しい人物	J
ライバル	J
目的の人物	アイシャ



ヒルガ

奇跡の子、神の子…実は打倒スカル

（ヒルガルト＝フォン＝ゲシュタルテン）

生命属性	闇＋水
種族	ノルデン＝ユライ
性別	男
年齢	14（114）歳
身長	130cm
体重	40kg
3サイズ	73－64－76
種族特徴	髪＝淡い青 肌＝白 瞳＝山吹色
クラス	吟遊詩人（賢者）
技能	古代語術法（上級）、精霊召喚術法（上級）、精神術法（上級）、呪歌
武装	アイスナーグル（氷の爪）、アイスハルフェ（氷の竪琴）
ライバル	スカル



ヴァニティ

残りの人生をすべて復讐に賭ける

（ヴァニテス＝シャウダー）

生命属性	闇＋火
種族	ヴェステン＝ユライ
性別	女
年齢	17歳
身長	194cm
体重	78kg
3サイズ	110－62－86
種族特徴	髪＝赤 肌＝白褐色（やや日焼け） 瞳＝赤緑（!?）
クラス	戦士（現魔物と契約中）
技能	シャウダー流剣術
武装	グロルフランメ＝フレッサー（恨炎を喰らう者）
目的の人物	クルークハイト



アイシャ

貴族出身で気位の高い水賊団の長

（アイーシャ＝アイライ）

本名　アイシャ＝ダス＝ヴァッサー＝アイリシュタイン

生命属性	光＋水
種族	オステン＝ユライ
性別	女
年齢	27歳
身長	175cm
体重	（54kg）
3サイズ	86－59－85
種族特徴	髪＝ゴールドブロンド 肌＝白やや褐色 瞳＝深い青
クラス	水賊
技能	精霊召喚術法（上級）
武装	ウンディーネ（水の精霊）
ライバル	緑髪団の長（ミュオー）
目的の人物	トート



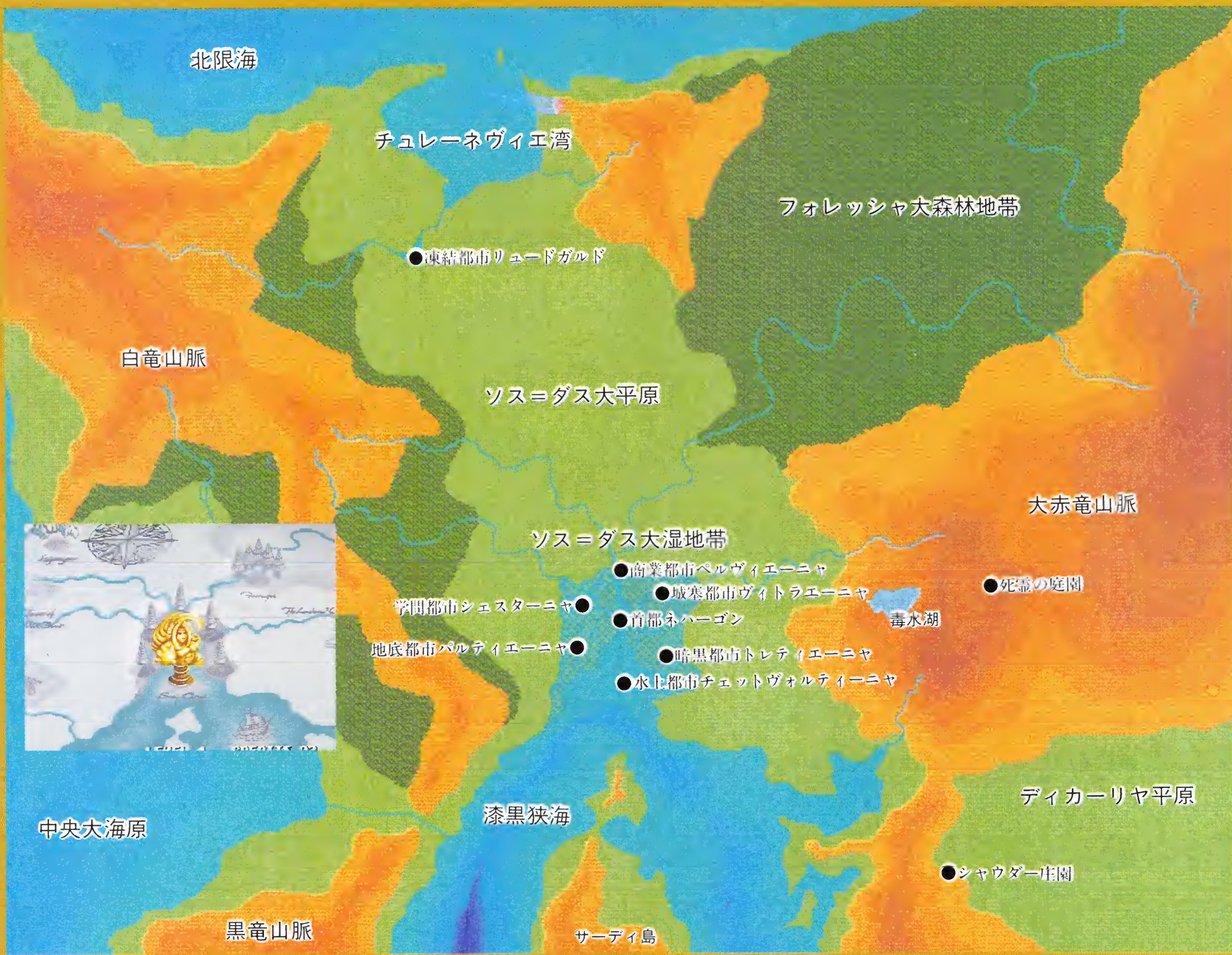
クルークハイト

黒装束と仮面で全身を覆う謎の魔術師

（クルークハイト＝ヴァイゼマン）

生命属性	闇＋土
種族	（ド＝リュカ）
性別	（女）
年齢	（20歳）
身長	180cm
体重	（58kg）
3サイズ	（87－58－84）
種族特徴	髪＝ダークブロンド（黒がかった銀？） 肌＝青白色（顔の右半分は黒、まず仮面を取ることはない） 瞳＝右目赤、左目紫
クラス	魔術師
技能	暗黒術法（上級）、精霊召喚術法（上級）、古代語術法（上級）
武装	なし
目的の人物	トート、J

Welcome to the Wonderland… 神竜戦記MAP

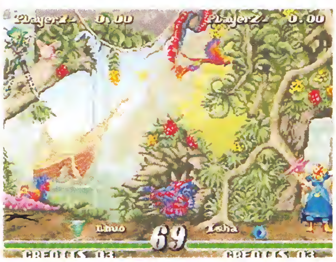


賢巨人の塔
20年前の「神魔戦記」のあと、救大陸の英雄の一人、賢者スカルが自分の研究のために建てた塔。Jはここに立ち寄り、スカルから魔王たらんと欲する者の様々な情報を得る。



凍結湖上都市「リュードガルト」
帝国北部の、氷でできた都市。観光名所になっている。



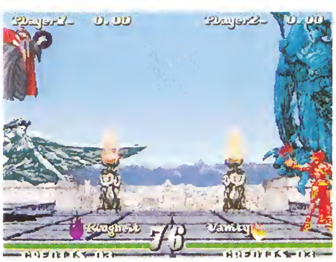


フォレッシャ森林
帝国東部を覆いつくす森林で、帝国のほとんどの食料をまかなう。ミュオー率いる盗賊団「緑髪団」の隠れ家があり、Jはここでミュオーと出会う。

商業都市「ペルヴィエーニャ」
向こうに見えるのがその都市。魔法力場の不安定な呪われたこの平原で、スカル、ラビィ、クルークハイトの闘いは起こる。



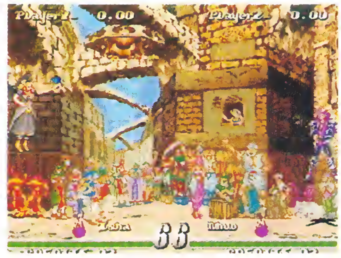
城塞都市「ヴィトラエーニャ」
千数百年前に首都防衛の目的で建てられた巨大な城が今なお完全にその姿を残し、見る者を威圧する。宿探しに街路を歩きまわっていたJは、前方で起きた食い逃げ騒ぎの犯人と闘うのだが、相手が女性なため思い切った攻撃ができない。



食い逃げ犯人、実はシャウダー荘の生き残りのヴァニティであって、ある月のない夜のテラスで宿敵クルークハイトと闘う。２つの魔力の反発と融合によって生み出された神竜は、巨大な力を放出し、ヴァニティをかき消す。

暗黒都市「トレティエーニャ」

暗黒都市の由来はその犯罪の多さだ。都市スラム内の交差点で闘いは起こる。



水上都市「チェットヴォルティーニャ」

海上の浮島に建てられた港湾都市で、帝国の海の玄関。アイシャ率いる海賊団「貴水団」の活動拠点はここ。「楽死団」と名乗る盗賊団と真っ向から立ち向かう義賊団の存在をききつけてやってきたミュオーだが、実はその義賊の長の女性に興味を持ったのだ。



沖での戦いは楽死団が優勢だったが、恩を売るのも悪くないと乱入したミュオーのおかげで、アイシャ側の逆転勝利に終わる。

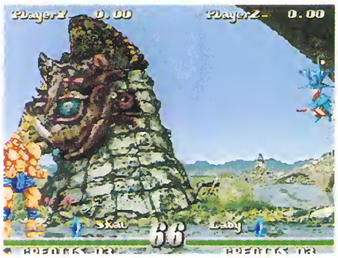
地底都市「パルティエーニャ」

都市の90％以上が地下となっている都市。都市内はさながら迷宮のようだ。



学問都市「シエスターニャ」

向こうに見えるのがその都市。闘いは川辺でおこなわれる。



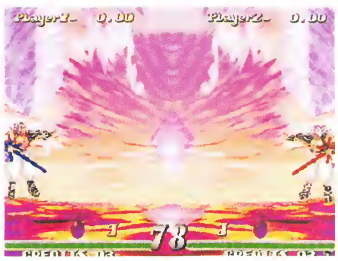
首都ネハーゴン内闘技場「アリエーナ＝ニバスクリオープ」（竜石魔術会のみのステージ）

ファーヤ大陸最大の都市で、人口は20万人をはるかにこえる。向こうに見えるのが首都庁。闘技場まわりには魔法が飛び出さないようにバリアーがはってある。



首都ネハーゴンの地下のどこか「アリエーナ＝エリミエーンティ」（竜石魔術会のみのステージ）

別名究極闘技場。すべての属性の魔法力場が高く、あらゆる魔法が有効なことからこう呼ばれている。



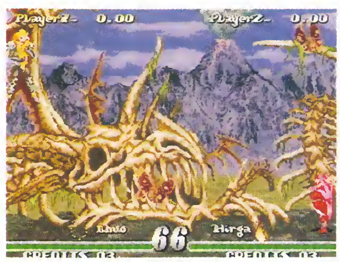
シャウダー荘跡

シャウダー剣術と呼ばれる隠された剣術（単に剣のみではなく、複数の武具の使用、魔法の同時使用まで）をひっそりと伝える村。だが、突如現れた蛇十字の者に瞬時に滅ぼされた。



毒水湖

帝国の東端、他国との境を分断する大赤竜山脈にある湖で、谷を巨大な壁で堰き止め、そこに膨大な量の、人には無害な猛毒を満たしてできた。底にはかつてこの地を荒らした魔竜が封じ込まれている。



〈死霊の庭園の物語ー1〉

大赤竜山脈は高いところでは一万メートルを越し、死霊の庭園と呼ばれる古代神殿の遺跡がある。

J、ミュオー、ヒルガの3人はここに着くと三手に別れ、トートとの決戦を求める。

初めに老魔道士トートと闘うのはヒルガだ。トートが三角錘の立体方陣を組み、霊力を一気に集めれば、ヒルガも究極の術を見せる。霊と氷の嵐が吹き荒れ、２つの力が交錯する。神竜の出現だ。ヒルガはここで自分のゲシュタルテンの名を口走る。ゲシュタルテンのスカルへの明らかな憎悪を知ったJは、ヒルガめがけて光の剣を投げつける。それでヒルガは消える。

残されたJとトートとの闘い。光と闇の力が場を満たす。トートの魔力はJのそれを凌駕しているうえに、先ほどの神竜の出現で力場が乱されており、追い詰められるJ。トートはとどめを刺さんと霊力を集中させる。が、突然一陣の風がトートの前を吹き抜け、雷撃に包まれる。ミュオーだ。Jはその隙にトートに反撃、天にも届かんばかりの断末魔の叫びが霧を切り裂く。

〈死霊の庭園の物語ー2〉

それで終わったかと思いきや、トートの体から黒い霧が滲み出す。それは空中の一点に収束し、何かをかたどる。身の丈はJより頭3つ分は高く、血のように赤く堅い皮膚に覆われた体は鋭く細長い尾と四対の翼を持ち、頭には一対の曲がりくねった角がついている。魔神アッバドゥームの登場だ。魔神はトートの頭を一気に踏みつぶし、咆哮する。地は揺れ、霧が晴れ、無数の霊が現世に姿を表す。まさに霊の宴だ。そして二対一の死闘が始まる。

膨大な魔力を背景に、強力な爆雷を連発する魔神。２人は魔神から距離をとり、気を溜め、一気に発散、同時に究極呪文の詠唱に入る。それを悟った魔神は、敵の動きを阻止せんと魔力を放とうとする。その時、どこからか別の魔力が飛来し、魔神の動きが封じ込められる。光と雷の柱が天から墜ち、融合する。現れた黄金の神竜は光を放ち、すべてを白色に包み込む。その場から弾き飛ばされる2つの影…。

静寂がおとずれた。霧も霊もなく、空は澄んだ青。Jとミュオーはよろよろと立ち上がる。爆光の中心だった辺りに虫の息の魔神が鎮座しているのが見える。その傍らに立つ漆黒の魔道士。魔神にとどめを刺そうとするJは、その魔道士の発した黒いオーラで身動きがとれなくなる。ミュオーも同様だ。クルークハイト＝ヴァイゼマンとしての復活をもくろむ魔道士は、弟アッバドゥームを死なせるわけにはいかないのだ。そのまま暗黒の姉弟は掻き消える。

呪縛が解け、Jはクルークハイトとの更なる闘いを決意する。





ソニックウィングス3　最新情報を入手!!

全10キャラの原画イラストとステージ構成を大公開!

前号では、やや小出し気味の開発チームへの突撃インタビューから、最新情報を紹介した。

今回は、全登場キャラの設定原画と搭乗機種、そしてステージ構成の情報などを入手したので、紹介していこう。

SONIC WINGS 3 TM

これがソニックウィングス3の全10キャラクター



緋炎

●世界平和のために闘うストイックで寡黙な航空忍者。優秀な忍者部隊の頭領らしいが、その他のことは一切不明。このシリーズは『1』から参加。

機種：零式艦上戦闘機52型丙



ブラスター・キートン

●『1』で宇宙空間に吹き飛ばされ、改造手術を受けてサイボーグとして『2』に参加していたが（メカキートン）、今作では…。

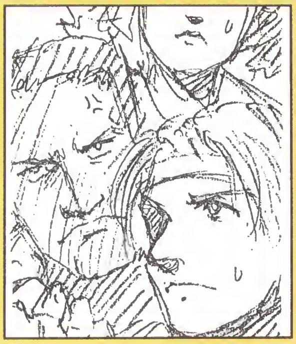
機種：F4Uコルセア



真尾まお

●アイドル歌手として活躍していたが、時間をとめる特殊な能力を持っていたために、無理やり闘いに参加させられた。彼女も『1』から参加。

機種：晴嵐



ブレイザーズ

●どうやら3人組らしい。確か以前ビデオシステムに『闘炎ブレイザーズ』というタイトルのアクションゲームがあったが…。関係は?

機種：P61ブラックウィドゥ

『3』は全10キャラ 『1』のキャラも一部復活!

前作『2』から残ったキャラは、ブラスター・キートン、緋炎、真尾まお、ホワイティ、エレン&シンシアの5キャラ。

シルバー大尉、アンジェラ、アーサーの3キャラが残念ながらいなくなり、代わってブレイザーズ、チャイカ&プーシカ、マーカム、ホワイト卿&コウフル、アレックスの5キャラが新たに登場する。

もちろん、『1』をプレイした人ならご存じかと思うが、ホワイト卿&コウフルの2人卿は、それぞれ初代ソニックウィングスのキャラ。今回は一つのチームとして、返り咲いたというわけだ。

イラストを見る限り前作から残ったキャラは、衣装もだいたい『2』と同じだが、それぞれヘルメットや帽子がちょっと変更されているようだ。

特に大きく変わっているのが、エレン。ボーイッシュなイメージを与えていたキャップを取り、かなり女性らしい髪形になった。またシンシアも髪形とリボンが少しだけ変わっている。

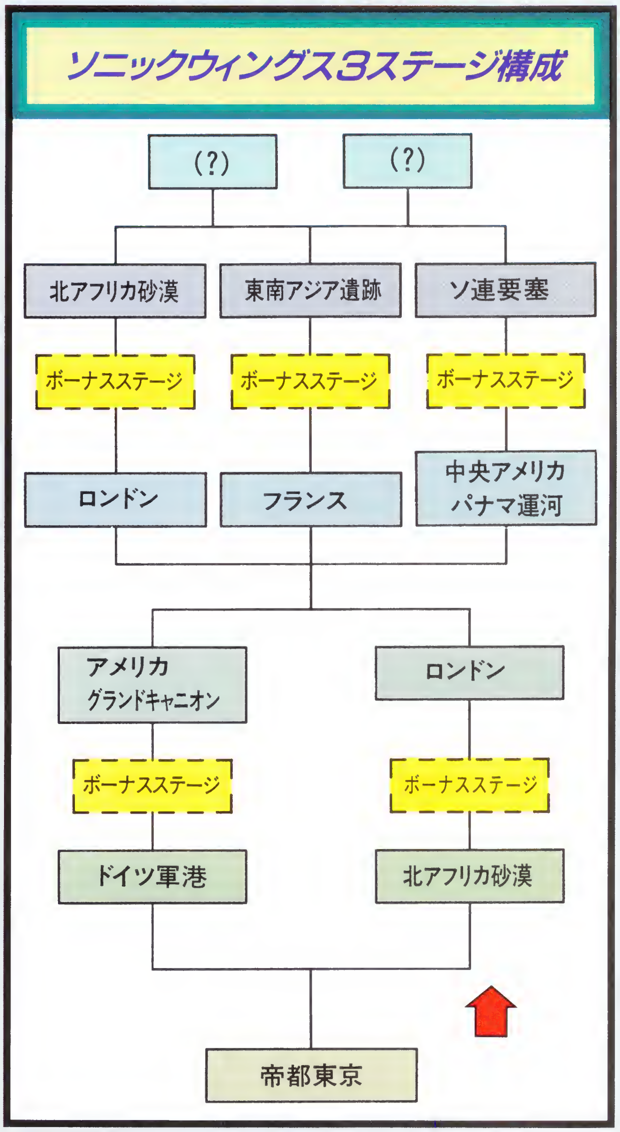
舞台は第2次世界大戦 搭乗機種も当時のモデル

前作から残っているキャラの『2』での搭乗機種は、ブラスター・キートンが「ステルス戦闘機F-117」、緋炎が「FS-X特別仕様」、真尾まおが「F-15Jイーグル」、ホワイティが「YS23」、エレン&シンシアが「艦上戦闘機F-4」だったが、『3』ではキャラ別表の通り。

舞台が第2次世界大戦になったことで、搭乗機種も前作と比べてだいぶ古いものとなっているようだ。









ホワイト卿&コウフル

●『1』でおなじみのコウフルとホワイト卿の2人組。さていったいどんなコンビになったのか？　今から楽しみなところだ。
機種：Ju87スツーカG型



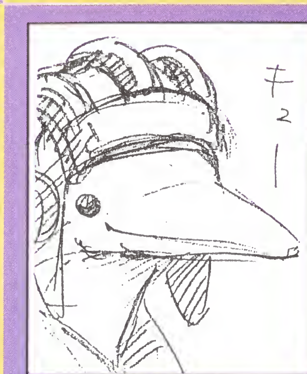
チャイカ&プーシカ

●姉妹か何かだろうか？　今回新たに参加した2人組のキャラ。しかし詳しいことは一切不明。現時点での情報はここまで。
機種：イリューションIL 2



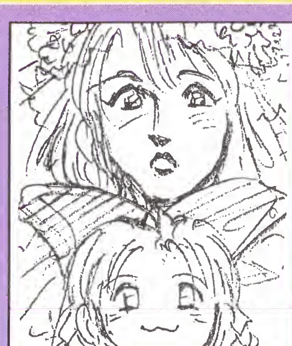
アレックス

●女性ファンにかなりうけそうな新キャラだ。猫を飼っているようだが、こちらも詳しいことは不明。優しそうな笑顔が◎！
機種：ワールウィンドⅠ



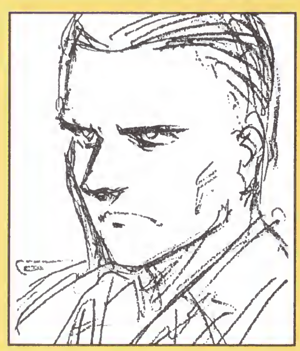
ホワイティ

●大阪のミニ水族館で育った自称「天才イルカ」で、関西弁を話す。自然を破壊するものは許せぬと、前作から国連軍特殊部隊に参加している。
機種：ポリカルポフ　I-16



エレン&シンシア

●『2』から参加している大富豪の娘・シンシアとその家庭教師兼ボディガード兼運転手のエレンだが、今回の参加もシンシアの気紛れ？
機種：ソードフィッシュ



マーカム

●かつての「タオ体道」の登場キャラ。ドイツ国籍で当時28歳。バレエが踊れるナルシストな元グリーンベレー。別名生きた殺人兵器とは彼のこと。
機種：Do335プファイル

西暦2017年――。
1999年に関東全域を襲った悪夢のような地震により、東京は首都としての機能を東京湾に浮かぶ、約3万ヘクタールの人口島に移した。そこでは、中央コンピュータによって治安、交通などのすべてが管理されていた。
その中心地区には、全生徒10万5千4百人を数える超マンモス高校「国立ベルナール学園」がある。同校は、この時代の日本及び世界各国で活躍している幾多の分野の天才たちを輩出していた。
しかし中央コンピュータによる絶対統治下にあるはずのこの人口島で、凶悪事件が多発しはじめている。事件はすべて、国立ベルナール学園に新たな校長が赴任した直後という奇妙な一致をみせており、そこに巨大な悪の影を見る者もいた。
そして今、凱座勇人（かいざいさと）は、「カイザーストーン」と呼ばれる闘気を結晶化する石を持って、国立ベルナール学園にやってきた。バーニングヒーロー「ゴウカイザー」として、巨大な悪に立ち向かうために…。



超人学園ゴウカイザー™

イラストレーション：大張正己（スタジオG－1）

検証！ 噂の「ゴウカイザー」！

必殺技トレースシステムと大張正己氏の手による個性的な変身キャラがウリ!!

以前より発売が噂されながら、なかなか出ないゲーム…といったら、まっさきにこのタイトルを思い浮かべる人も多いことだろう。
「超人学園ゴウカイザー」。あの大張正己先生がキャラクターデザインを手がけた、ご存じの超話題作である。
次号は巻頭で、このゴウカイザーの大攻略をやる予定だが、とりあえず今号はその押さえとして、これまでの情報をまとめておこう。

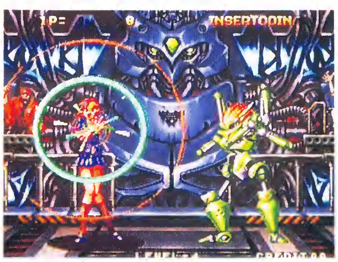
大張正己氏のデザインによる変身可能な10人のキャラ

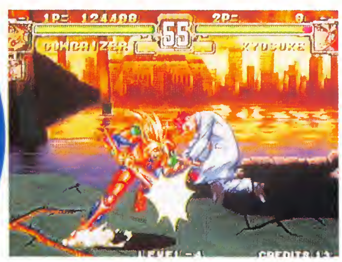
超人学園ゴウカイザーは、主人公のゴウカイザーをはじめ、大張正己先生の手による個性的な10人のキャラが登場する近未来対戦格闘ゲーム。
キャラのグラフィックは、従来のものより大きなサイズで描かれており、今まで以上に迫力のある熱いバトルが繰り広げられることは確実。大張先生のイラストもたっぷりと堪能できるというわけだ。
また各キャラは変身することが可能で、変身前と変身後によってどのように特性が変化するかも興味深いところ。
なお大張先生自ら、ブライダーの声優を担当しているという力の入れ具合だ。



操作方法は標準的なネオジオの対戦格闘ゲーム

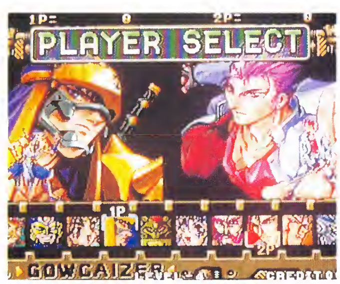
操作系としては、攻撃レベルに応じたボタン配置だったテクノスジャパンのもうひとつの話題作「ダブルドラゴン」とは異なり、一般的なNEO・GEOの対戦格闘ゲームと同様だ。
パンチ系とキック系に別れており、Aが弱パンチ、Bが弱キック、Cが強パンチ、Dが強キックである。NEO・GEOファンであれば、非常にとっつきやすいだろう。
レバーは8方向で、ダッシュができたりと、これも一般的な格闘ゲームと比べて、特に変わったところはない。





従来にない画期的な必殺技トレースシステム

各キャラは、それぞれ独自の必殺技を持っているが、さらに倒した相手の必殺技を1つだけ奪い取り、自分の必殺技に加えることができる。
ただし、新しい技を1つ加えると、その前に加えたものは消滅してしまうので、気に入った技を手に入れた時は、勝っても新たにトレースしない方がいいだろう。
このことにより、誰の必殺技を加えていくかによって、そのキャラの戦法や強さまでも変わってくる。
また同キャラ対戦をした場合などには、自分の技をトレースすることにより、その技自体をパワーアップさせることもできる。



拡大・縮小システムで臨場感あふれるバトルを！

龍虎の拳シリーズ、サムライスピリッツシリーズ、ダブルドラゴン、ギャラクシーファイト、それから風雲黙示録などでもおなじみの拡大・縮小システムが、このゲームにも採用されている。
対戦格闘ゲームでは龍虎の拳がまっさきに取り入れたこのシステム。NEO・GEOに限らず、現在ではかなりの格闘ゲームに採用されているが、キャラの大きさを意図的に大きくしているこのゲームでは、接近戦を中心として、特にその効果が期待できそうだ。



ゴウカイザー

声優：檜山修之

無類のバイク好きの凱座勇人（かいざいさと）は、ベルナール式最終格闘技修得クラスに所属する17歳。前年の全国異種格闘技トーナメントで優勝したほどの格闘の腕前だ。

彼はある夜、見知らぬ男から深紅の石「カイザーストーン」を渡された。この石が自分の人生を変えることになろうとは、知るよしもない。



紫紅京介

声優：置鮎龍太郎

東北の小さな町に生まれた紫紅京介（しぐれきょうすけ）は、姉の美禰（みね）とかばい合いながら生きてきた。

姉を助けるため自分もアルバイトに勤しんでいたが、3年前、15歳の冬を境に人が変わった。理由は、最愛の姉の死だった。姉を殺した犯人を探す旅に出た彼は、国立ベルナール学園に転入する。



かりん

声優：桜井智

本名は孫華鈴（スォン・ファーリン）。中国・四川省の小さな村に生まれた。

16歳になった時、父・革禅から家系の秘密を明かされて旅に出ることになる。彼女は孫悟空の子孫で、第133代目の斉天大聖行者だったのだ。

そして彼女は学園のベルナール式最終格闘技修得クラスに通いはじめる。



キャプテン・アトランティス

声優：石川英郎

ベルナール考古学探究士クラスに通う彼は、アメリカからの留学生で17歳。本名はランディ・リッグス。

太平洋の島を調査中に、海底で奇妙な仮面を手に入れる。

ある夜、彼は仮面をかぶった瞬間、意識を失った…。

やがて意識が戻り、ニュース番組を見ると、そこに彼の仮面をつけた男が映っていた。



不動丸

声優：置鮎龍太郎

本名は不動鸞峰（ふどうらんぽう）、26歳。16歳の若さで皆伝書「回天滅却百十手」を手にした超忍者で、日本国政府のAクラスエージェントである。

政府から指令を受け、ベルナール学園の古典教師として学園に潜伏している。



ヘルスティンガー

声優：緑川光

本名はカッシュ・ギュースタン、17歳。

英国のクラシックの名門に生まれ、6歳にして天才バイオリニストの名をほしいままにしていた。が、16歳の時ある男からカイザーストーンを渡され、以降姿を消す。

一年後、学園のベルナール式理工学修得クラスに転入した彼は、すでに交響曲を嫌うようになっていた。



シャイア

声優：冬馬由美

本名はシャイア・シュー・シルヴィアーヌ（地球名・菱崎シャイア）。彼女は宇宙連邦直轄の機動隊の隊員で、太陽系の警護を命じられていた。

しかし地球の娯楽文化が気に入り、任期が過ぎても帰還せず、ベルナール学園に偽名で潜り込んでいる。



バトルマスター神龍

声優：屋良有作

本名は凱座轟一郎（かいざごういちろう）、48歳。飛騨山中の伝統ある僧家に生まれたが、悍気が激しく、15歳の時に破門となる。

26歳の時に出会った男との闘いに敗れて以来、神龍（しえんろん）を名乗り、凶悪な復讐鬼へと変貌してしまう。



マリオン

声優：幸野善之

重火器装備の不良たちによる校内非行を防ぐため、学園の風紀機構が、米国国防省の依頼で開発していた戦闘ロボット「マリオン」を、学園内にも配備することを決定。

マリオンは、学園内の風紀活動に従事することになる。



ブライダー

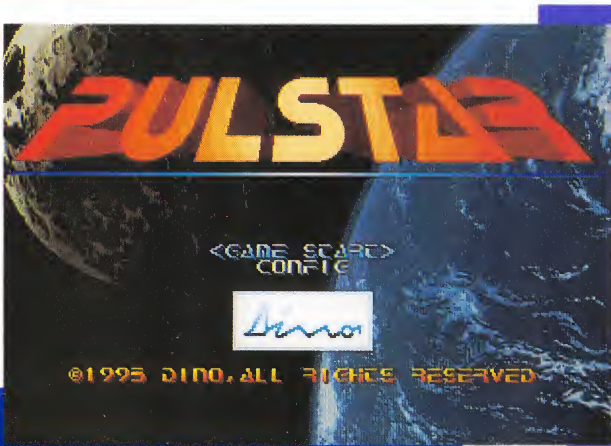
声優：大張正己

ベルナール学園の番長、立花一輝（たちばないっき）、17歳。

ある日、車に跳ねられそうな子犬を助けようとして、事故に巻き込まれ、意識を失った。そして気づいた時、彼は何者かによってブライダーに改造されていたのだった…。

多彩なアイテムと華麗な画面がシューティングの歴史をぬりかえる！

なんと232メガ



＊画面は現在開発中のもの

PULSTAR（仮称）
徹底紹介　第2弾

前号で紹介した「PULSTAR」（仮称）がいよいよ7月に発売される！　より深みをましたシューティングが最近の格闘ゲームブームに目のさめるような一撃をあたえることはまちがいない。

ゲーム内容と操作方法

まず、ゲーム内容を簡単に説明しておこう。

オーソドックスなシューティングゲームで、横画面&横スクロールが基本となっている。ステージは合計7つ。各ステージの最後に待ち受けるボスを倒せば、次のステージに進むことができ、ステージ7のラストボスを倒したところでゲームクリアとなる。

次に操作方法だが、使用するのは8方向レバーとA、Bの2ボタン。レバーで自機の移動、Aボタンでショットの発射、Bボタンで自機の上下を援護するオプション"イオ"のロック、解除をおこなう。加えて、A、Bボタン同時押しという特殊ボタン操作があるが、これによって、自機の前方をカバーする"ボイジャー"の完全分離がおこなえる。

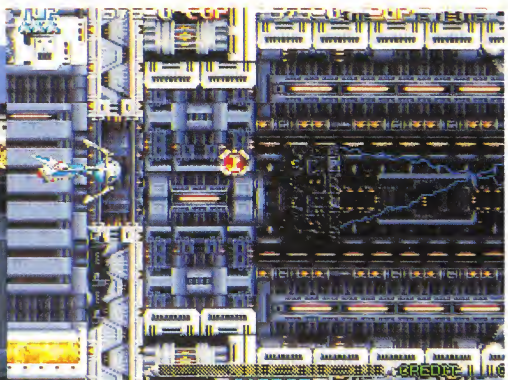
アイテム紹介

多彩なアイテムを熟知し全面クリアへの道を進め

このゲームの醍醐味はなんといっても、多彩なパワーアップアイテム。

アイテムは、特定の敵（アイテムキャリア）を破壊することで、装着、使用可能になるのだが、このアイテムを自由に使いこなしてこそ、ゲームの楽しさもアップ、さらには、全面クリアへの道も近くなる。

そこで、今回はパワーアップアイテムのなかで主要なものを紹介しよう。

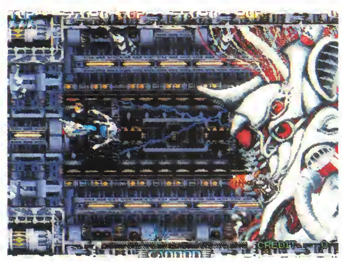


画面中央に見えるのがイオのアイテムキャリアだ



華麗なビームで敵を撃破！





ボイジャー

数あるアイテムの中でも ひときわ魅力あるやつ

ボイジャーのアイテムキャリアを破壊すると、自機の前方、やや離れた位置に装着される。

ワープアウトしてくるような感じで、華麗にその姿を現すので、思わずその映像にみいってしまいそうになるが、出現中はボイジャーとしての効力がまったくないので、寝首をかかれないように注意しなければならない。

装着中のボイジャーは所定のポジションのまま、プレイヤー機と同スピードで移動、そのボディーにヒットした敵のノーマル弾を消滅させることができる。

だが、この段階では、まだショットの攻撃力は変化しない。





ボイジャーが真に威力を発揮するのは2段階目だ

ボイジャーが真にその性能を発揮するのは、2つ以上アイテムを獲得した後だ。

ボディー攻撃力は変化しないが、ショットの攻撃力は倍増、通常のショットに加えて、〝それぞれ〟特色あるショットが付加される。

〝それぞれ〟といったのは、2段階にパワーアップしたボイジャーには、5つの種類があるからだ。

これから、その5種類をひとつひとつみていこう。

1ボイジャー328

反射型タキオンレーザー（フリップレーザー）をもつ。

前方とその上下45°へのレーザーショットで、〝溜め〟によって、その攻撃力は3段階に変化する。

基本的に貫通弾なので、自分の攻撃力以下の敵には貫通、撃退し、攻撃力がそれ以上の敵、障害物（背景の壁など）にヒットすると反射する。

この際、45°のレーザーは45°で反射、直進のレーザーは真っすぐにしか反射しない。

2ボイジャー348

リング型ソリトンレーザー（リングレーザー）をもつ。

ボイジャー前方とそれを中心とするリング状のレーザーショットで、〝溜め〟によって、3段階に変化する。

基本的に貫通弾なので、自分の攻撃力以下の敵に対しては、貫通、撃退し、攻撃力がそれ以上の敵、障害物（背景の壁など）にヒットすると消滅する。

このレーザーは2連射（画面中2発）まで可能だが、レーザーを発射しようとした時点で3発のリングレーザーが残存していた場合は、前方へのショットのみが発射される。

3ボイジャー512

拡散型ニュートリノビーム（スプレッドビーム）をもつ。

上下への弧を描くようなレーザーショット。〝溜め〟によって、攻撃力は変化しないが、上下への攻撃幅は広がる。

基本的に貫通弾なので、自分の攻撃力以下の敵に対しては貫通し、攻撃力がそれ以上の敵、障害物（背景の壁など）にヒットすると消滅する。

4ボイジャー356

追尾型タキオンレーザー（ホーキングレーザー）をもつ。ロック・オンした敵をホーミングし、破壊するレーザーショット。

ホーミングレーザーなので、途中の敵や障害物（背景など）にはヒットしない。

5ボイジャー355

裂壊型プラズマレーザー（ブレイクレーザー）をもつ。

自機の周囲にプラズマが張られ、その大きさは連射レベルによって変化する。

●ホーミングミサイル

取得すると、ホーミングミサイルを2発同時に発射できる。

2発のミサイルは自機の中心から上下にわかれ、前方向に飛んでいく。

●スプレッドボム

取得すると、スプレッドボムを一発だけ発射できる。

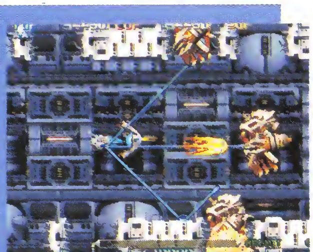
自機の中心から発射され、その発射方向はレバー操作によって、4方向にわかれる。

発射方向	レバー方向
↗	↑, ↗
↘	N, →, ↘, ↓
↖	↖
↙	←, ↙

●光子ミサイル

取得すると、光子ミサイルを一発だけ発射できるようになる。

自機の中心から下にスライドし、それから前方向に飛んでいくが、ホーミングミサイルと異なり、敵のサーチをおこなわない。敵、障害物（背景など）にヒットするまで直進する。



これが噂のフリップレーザー



鮮やかなリングレーザー



芸術的なスプレッドビーム



目もくらむようなミサイルの嵐

スピード感、爽快感、緊張感と三拍子そろった「GOAL!GOAL!GOAL!」（仮称）の発売が発表された！ その最新情報をどこよりもはやく紹介しよう。

なんと168通りものサッカーが満喫できる

「GOAL!GOAL!GOAL!」（仮称）には全世界から強豪28カ国が参加。それぞれのチームは①スピード、②キック力、③テクニックの3つのパラメーターの違いによって個性づけられている。

そのうえ、それぞれの国は6通りのフォーメーションをとることができる。したがって、なんと、プレーヤーは28カ国×6フォーメーションで、合計168通りのサッカーを楽しむことができるのだ。

ワールドカップと同じ試合形式に臨場感増す

ここで、ゲームの流れを説明しよう。

まず、チームとインフォメーションをセレクトしたら、準備OK。さっそく試合開始。

試合形式はワールドカップと全く同じ。予選リーグ3試合、決勝トーナメント4試合の合計7試合。

まず、予選リーグだが、はじめにA～Fの6つのグループ（1グループ4チーム）に振りわけられ、グループ内でリーグ戦をおこなう。ここで注意しなければならないのは、3試合すべてに勝たなければ決勝トーナメントに進めないということ。

さて、いよいよ決勝トーナメント。予選6グループから2チームずつ、さらに4チームを選出、計16チームで競う。4試合すべてに勝つと、ワールドチャンピオンに輝き、ゲームクリアとなる。



出場国は28カ国



フォーメーションは6つ

底抜けにリアルさあふれるサッカーゲームがついに登場！

GOAL! GOAL! GOAL!（仮称）



＊画面は現在開発中のもの

操作方法

攻撃時

レバー	ドリブル
Aボタン	シュート
Bボタン	パス
Cボタン	ショートキック

＊Cボタンに関してはレバーの入っている方向にパスを出す。スルーパスも可。

守備時

レバー	選手移動
Aボタン	スライディグタックル
Bボタン	ショルダータックル
Cボタン	不使用

空中戦

レバー	
Aボタン	オーバーヘッドキックまたはボレーキック
Bボタン	ヘッディングまたはダイビングヘッド
Cボタン	不使用

特殊操作

1　A＋B（同時押し）でヒールアップ。

2　コーナーキックの時Aボタンを押した後すぐにレバーを入力すると、入力方向にボールが曲がる。
（注意：コーナーキック、フリーキックの時は、Aボタンしか使えない）

3　ドリブルをしている時、レバーを180度（←→、↑↓等）入れ換えると、フェイントをおこなう（相手のスライディングをかわす）。

6フォーメーションの紹介

①4－4－2：攻撃重視型
攻守の切り換えが早い。

②4－2－4：攻撃重視型
最も攻撃を重視したフォーメーション

③4－3－3：バランス重視型
守備にやや重点をおいたフォーメーション

④3－4－3：バランス型
中盤は強いが守備にやや不安がある。

⑤5－3－2：守備重視型
最も守備を重視したフォーメーション

⑥3－5－2：バランス型
中盤が厚いためパスがまわしやすいが、守備が弱い。

新開発の4つの機能がかってないリアルさを生んだ

サーチパスシステム

走りながらパスを受けてスピード感あふれる展開

　これは蹴り出されたボールが選手をサーチして、ボールの方が自動的に選手のところに飛んでいくというシステム。（パスを出した方向に味方がいなければ、サーチしません）
　選手は走りながらパスを受けられるので、ドリブルのテンポがアップ、ゲーム展開がよりスピーディーになる。
　また、Bボタンひとつで、ロングパス、ショートパスが簡単に打ちわけられる。
　さらには、センタリングであげたボールをオーバーヘッドキックでシュートするなど、高度なプレイが楽しめる。



ナイスミドルな審判


PKでゴールを決めろ

パワーゲージシステム

超ロングシュートを放ち突き抜けるような爽快感

　画面下にパワーゲージが表示され、そのたまり具合によって、シュートの強弱、キックの飛距離、強さが変化するシステム（Aを押している間にパワーがたまり、はなすとシュート。ただし、Aを押している間もB、Cボタンは使える）。
　まず、シュートに関してだが、サッカーの醍醐味は何といっても、爽快なロングシュート。にもかかわらず、これまで本当に気持ちのいいロングシュートを打たせてくれるサッカーゲームはほとんどなかった。
　しかし、このゲームでは相手陣地内でパワーゲージがMAXの状態の時にシュートを打てば、地をはうような力強い超ロングシュートが打て、ゴール時にスカッとした爽快感が味わえる。
　また、コーナーキックやフリーキックの時もパワーゲージのたまり具合によって、飛距離や強さなどをコントロールすることができ、セットプレイで多彩な攻撃が楽しめる。

ロスタイムシステム

ファジーな試合時間で手に汗にぎる緊迫感

　試合の状況によってロスタイムを追加。しかも、実際の試合と同様、時間を表示しないので、緊迫感をあおられる。ボーッとしていると、ロスタイムに逆転される憂き目にあう危険も……。

リプレイシステム

感動のゴールシーンを直後に味わえる充実感

　ゴールすると、そのゴールシーンをスローモーションで再現。もう一度、感動の瞬間を味わえる。見たくない時はAボタンでキャンセルもできる。


ゴール前で白熱！


迫力あるオーバーヘッド


スライディングをかわしてドリブル


ミドルシュート！


スピード感あるドリブル



ファン待望のピンボールアクション

ついにNEO・GEOに登場!!

PINBALL FANTASIA

Last Odyssey

基本はピンボールなれど中身はファンタジック

「ラストオデッセイ」というゲーム名からRPGかアクションを想像した人もいると思うが、これはれっきとしたピンボールゲームになっている。

でも、そんじょそこらのピンボールかというと、そういうわけでもない。実はピンボールにファンタジー要素を取り入れた珍しい代物なのだ。そういわれてみれば確かに、画面上にスケルトンやドラゴンといった、ファンタジー世界ではおなじみのキャラが登場していたり、敵モンスターを剣で斬りつけたりする派手なビジュアルがあるという点で納得できる。

基本的にゲームモードは、主人公の剣士がたった一人で魔王を倒すために旅立つという設定のストーリーモードだけだが、進めていく過程でミニゲームやマルチボールモードといった、ストーリーとはまったく関係のないモードも楽しむことができる。

本物指向のピンボールに、いろいろなイベントや仕掛けが詰め込まれており、ピンボールファンも納得の一本といえる。

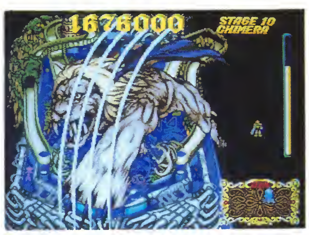
ストーリーモード

ストーリーモードは全12ステージで構成されており、各ステージごとに設定されたクリア条件を満たすことによって先に進めることができる。

それらのクリア条件には、ゴブリンを倒す（決まったターゲットすべてに、ボールをぶつける）や、断崖絶壁の崖道を渡っていく（決まった順番でレーンやランプを通す）という簡単なものから、2つのターゲットに3回ずつ当て



いろいろな仕掛けが用意されている



こちらからだけではなく、敵も攻撃してくる



レーンやランプを狙って打つのは難しい



条件に乗っ取った攻め方をしよう

てから、特定のホールに入れるという難しいものまでいろいろと用意されている。その際、それらの条件に一つ近づくたびに、ビジュアルによってダメージを受けるシーンが、逐一画面右側に表示されるようになっている。

これらステージのクリア条件は、ゲーム開始直後に〝ここに当てればストーリーが先に進むよ〟といった感じに点滅するので、迷わずゲームを楽しむことができるはずだ。

そして、全12ステージまでの難関を乗り越えた先には、魔王との闘いが待ち受けている。

ミニゲームモード

ゲーム中、ターゲットすべてを光らせるとミニゲームライト（ミニゲームの項目がある表のようなもの）9種類のうち、どれか一つが点滅し始める。その後で、センターホールへとボールを入れることによって、ミニゲームのモードに入ることができる。ちなみにミニゲームの『ゴールドラッシュ』は、他の8つのゲームをすべてこなさないとプレイすることができなくなっている。

また、これらのミニゲームはゲームのストーリーとはまったく関係なく、その間は通常のモードはストップした状態になっている。

それでは全9種類のミニゲームを紹介しよう。

●ファイヤードラゴン

ドラゴン退治が目的のゲーム。ボールをランプやターゲット、バンパーに当てて、ドラゴンにダメージ与えて制限時間内に倒せばOK。



左からターゲット、バンパー、ランプだ

●財宝探し

3つの洞窟のいずれかに眠っている宝を探し出すのが目的のゲーム。トップレーンの左、真ん中、右が洞窟の場所と対応しており、その通った場所により洞窟は開かれる。



トップレーンを狙って打とう

●幻影

幽霊のような怪物を倒すのが目的。怪物はバンパー、ターゲット、ランプのいずれかに隠れており、正しいものにボールを当てられると、ダメージを与えることができる。



うまく怪物を見極めてボールを打ちたい

●スライム

フィールドのバンパーの上に降ってきたスライムにボールを当て、制限時間内に倒すのが目的。スライムは3段階の大きさに成長し、最大の大きさになると攻撃してくる。



バンパーの上にいるスライムを狙おう

●サイクロプス

左右どちらかのランプに表示されている剣のミニチュアにボールを通すことによって、サイクロプスを攻撃し倒すのが目的。サイクロプスは2回ダメージを与えると変身し、3回目の変身で倒すことができる。



剣のフィギュアを狙ってボールを打とう

●灯火

ターゲット上部に表示される炎のミニチュアに火が消えないようにボールを当てながら、制限時間30秒でできるだけ高得点を狙うように進めるのが目的のゲーム。



ちゃんと気をつけていないと暗くなってしまう

●結界

画面右端に表示されている女性、この女性を囲むように並んでいる変な物体を全部壊し、助けるのが目的のゲーム。変な物体はセンターホールにボールを入れることによって手前側の物が破壊できる。



センターホールをうまく狙いたい

●ゾンビ

他のミニゲームとは異なり、画面中央に開いたウィンドウでプレイする3Dタイプのゲーム。ゲームは至って簡単。奥の画面から左右に分かれながら進んでくるゾンビたちを左ならAボタン、右ならDボタンで斬っていけばOK。



迫るゾンビは剣で一蹴。うまくタイミングを合わせたい

●ゴールドラッシュ

フィールド上のいろいろな場所に財宝のフィギュアが表示され、それぞれのフィギュアにボールを当てることにより、当てたフィギュアに応じた点数を手に入れることのできるゲーム。このゲームのみ、他の8つのゲームをクリアしないとプレイできない。



ここまで来るのが一苦労なんだよな

マルチボールモード

マルチボールモードは通常一つのボールでプレイしているのが、複数のボールで楽しめるようになるモードなのだ。

このモードにするには、マルチボールゲートと呼ばれるフィールド上、左上に位置する箇所に規定回数ボールを当てて破壊し、その奥のトップホールという所にボールを入れなくてはならない。

マルチボールモードでの目的は「究極の剣」と呼ばれるアイテムを手に入れることにあるが、それを入手するには4つのジャックポットを2回ずつ取り、究極の剣を取るためのステージにしなくてはならない。

ちなみにこのモードはボールが一つになったり、究極の剣を手に入れると、自動的に通常のモードに戻ることができる。



マルチボールモードは通常とステージが違う


究極の剣と取れるステージはさらにちょっと違う

＊ラストオデッセイはCD版のみの発売となるかもしれません

RPG『天外魔境』シリーズの人気キャラで格闘ゲームができる！



極楽太郎の極楽ファイアー中段



ジライアの神炎



天外魔境真伝

世界初のCD-ROMのRPGソフトとして、人気をはくした、あの『天外魔境』シリーズがネオジオに格闘ゲームとして登場！　おなじみのキャラを使っての格闘ゲームだからその楽しさもきわめつけ。



まずはキャラクターセレクト！



なんとも個性的なキャラクターたち

長い月日と多大な手間が魅力あるキャラを生んだ

『天外魔境』といえば、構想2年、制作期間2年をかけ、総勢300人余りのスタッフでつくりあげた超大作RPG。音楽には坂本龍一、声優には大竹まこと、永井真理子とそうそうたる顔ぶれがそろって、話題を集めた。

当然、キャラクターデザイン、キャラクター設定にも趣向がこらされ、シリーズ3作で多くの魅力あるキャラが生みだされた。

忍者あり、歌舞伎役者ありと、そのどれをとってみても、それぞれ個性的で、愛すべきキャラばかりだ。

そのキャラを使っての対戦格闘ゲームだから、おもしろくないわけがない。

キャラの背景を知ればいちだんと楽しくなる

ただ、格闘を楽しむだけでも十分楽しめるが、キャラクターそれぞれの背景を知れば、ゲームが一層楽しくなることは間違いない。そこで、『天外魔境』シリーズの内容を簡単に説明しよう。

まず、シリーズ第一弾『天外魔境』。

戦国時代ー7××年、東国はジパング。主人公は火の一族のひとつでガマ一族の末裔のジライア。

ジパングをわがものにしようと、悪霊マサカドの封印をとき、破壊と戦いを挑んでくる大門教の巨大悪と戦う。彼と一緒にジパングを守るのが、正義感が強く変装もうまいヘビ一族のオロチ丸、なめくじ一族の女勇者のツナデたち。

彼らは刀やオノなどの各種の武器を買い、装備を整え、徳を積み、30以上もの術を駆使して大門教13人衆との戦闘をくりひろげ、ジパングを守る。

次にシリーズ第二弾、『天外魔境II　卍MARU』。

舞台は前作と変わらず、架空の国、ジパングだが、登場するキャラクターが一新された。

主人公はジパング「火の一族」の末裔で、心やさしきガキ大将、戦国卍丸。

彼が、ジパングの伊達男のカブキ団十郎、楽天家で怪力の持ち主の極楽太郎、薄幸の美少女絹らと力をあわせ、ジパングを征服しようと企む「根の一族」の巨大悪と戦うという大冒険絵巻。

また、この『天外魔境II』のキャラ、カブキ団十郎を主人公にした『風雲カブキ伝』もある。

独特の日本情緒に包まれた個性派ぞろいのキャラばかり

キャラクター紹介

ジライア ●JIRAIA

忍者で、火の術を得意とする。全身を武器とし、素早いアクロバット的な動きで相手を翻弄する。



八雲 ●YAGUMO

2枚の鉄扇を華麗に持ち、舞いながらあらゆる技を繰り出す。召喚魔法を得意とする。

オロチ丸 ●OROCHIMARU

隠密で、ニヒルな殺しのプロである。穏やかな構えから、電光石火の早さで技を出し、紙一重で相手の攻撃をかわす。



ツナデ ●TSUNADE

ナメクジ族の少女で、テレポーテーションができる。小さい体であるが、とんでもないバカ力である。



戦国卍丸 ●SENGOKU MANJIMARU

剣を持たせたら、彼の右に出るものはいないといわれる少年剣士。素早い動きと優れたジャンプ力を持ち、電撃を得意とする。

カブキ団十郎 ●KABUKI DANJUROU

歌舞伎役者で、とにかく派手なアクションで大立ち回りを演じる。術も派手であるが、カッコだけで、殺傷力にかける。



絹 ●KINU

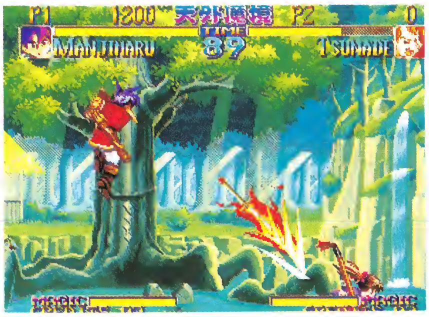
術使いで、常に忠犬シロを連れ歩いている。自ら鎖を切ると鬼の能力が全開爆発し、強力なオーラで身を守られ、数メートル離れた相手をも切り裂く。



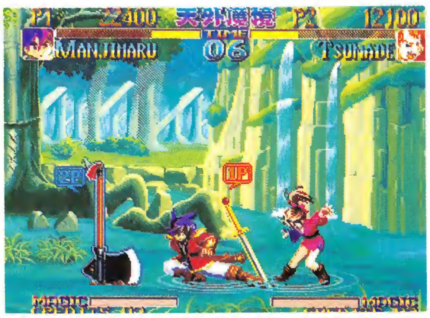
極楽太郎 ●GOKURAKUTARŌ

巨大な体によるパワフルな攻撃が得意。幾分、動きは遅いが、体当たりなど、とてつもない破壊力がある。

基 本 説 明



捨て身の武器投げ攻撃だ！



武器がなければ素手で戦え！



可憐に前方ダッシュ

基本的に、格闘ゲームの一般的なレバー操作と同じである。マイキャラが右向きの時、右斜め前でしゃがみ前進できる。

小斬り	Aボタン
中斬り	Bボタン
大斬り	A+Bボタン
小蹴り	Cボタン
中蹴り	Dボタン
大蹴り	C+Dボタン
特大攻撃	B+Cボタン
ダッシュ	素早く前進2回
前転	ダッシュ中にしゃがみ
大ジャンプ	ダッシュ中にジャンプ
ダッシュ攻撃	ダッシュ中にBCボタン同時押し
ダッシュパンチ	ダッシュ中に斬りボタン
ダッシュキック	ダッシュ中に蹴りボタン
素早く後退2回	バックステップ
武器投げ	ジャンプ中にB+Cボタン
武器を拾う	武器の近くでAボタン
投げ攻撃	手前レバーA+Bボタン

ゲーム内容説明

キャラをセレクトしたら、いざ、対決。

対決は、主に、各キャラがそれぞれ持つ個性的な武器でおこなうが、武器投げもできるので、素手で戦うこともできる。この場合、再び武器を拾い上げ、戦うことも可能。





わらじをとるとスピードアップだ！

また、試合中にアイテムを取得すれば、そのアイテムの種類により、体力が回復したり、気絶したりとキャラに影響がでる。

例えば、〝毒〟をひろえば、フラフラになるし、〝わらじ〟を取れば、スピードアップする。

さらに、このゲームには〝マジックゲージ〟がもうけられており、試合中に一定時間戦うか、アイテムを拾うかすれば、その数値が上がり、頂点に達すると〝術〟という技が使用できる。

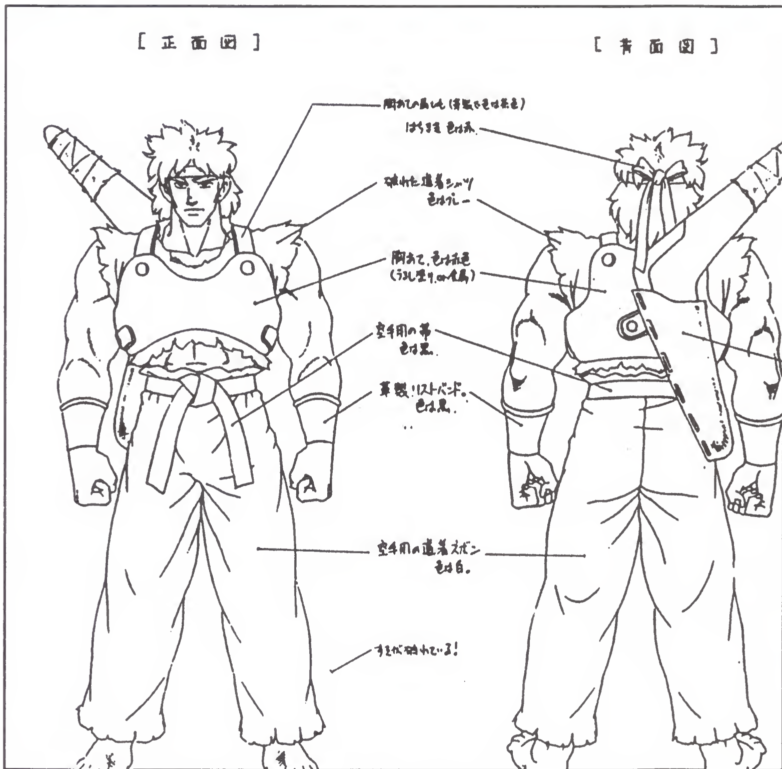




毒を取るとフラフラ状態に……

風雲黙示録 設定原画集&キャラクタープロフィール

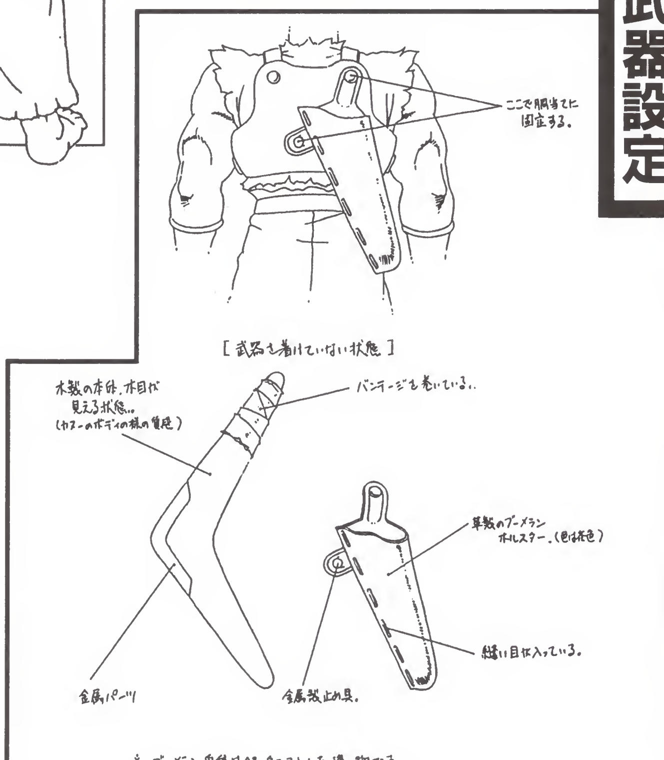
全キャラクター相関図・風雲キャラ武器の秘密



ハヤテ

声優：林　健一
格闘技：風雲拳
職業：風雲拳の師範
誕生日：8月13日
血液型：B型
趣味：鍛練
好きな食べ物：もなか
嫌いなもの：うめぼし
大切なもの：力とスピード
家族構成：父、母、妹が2人の5人構成
特技：大声を出す事
得意スポーツ：水泳
自分を動物にたとえるなら：闘犬

武器設定

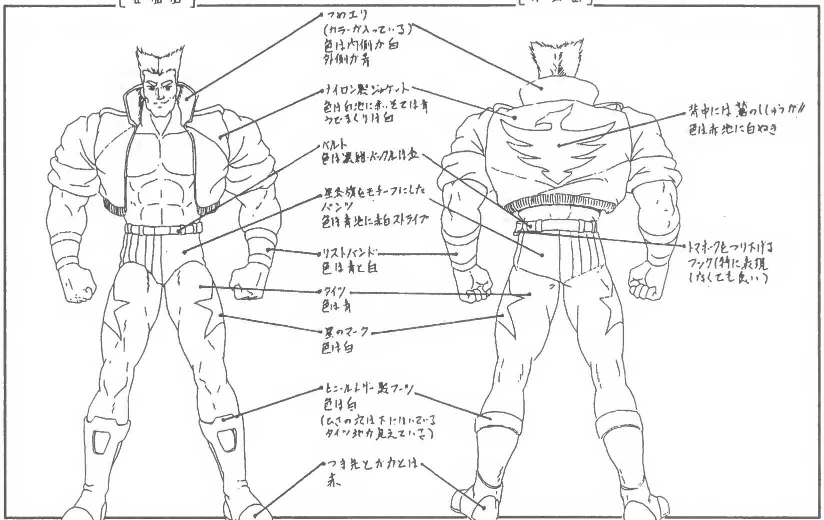


開発者が熱く語る！ 風雲黙示録の謎と魅力Q&A

Q：風雲黙示録では、多彩なライン間の攻防がゲームに幅を持たせていると思うんですが、ともすればビギナーのプレイヤーさんには複雑すぎると思われてしまうような気がするんですが…

A：確かにビギナープレイヤーの方達にとって、覚えなければならない操作の数が多いので慣れるまでは多少苦労すると思います。
　しかし、ライン攻撃に込めた意味合いは、単に攻撃面だけでなく、防御面（厳密には避け）においても含まれているんです。

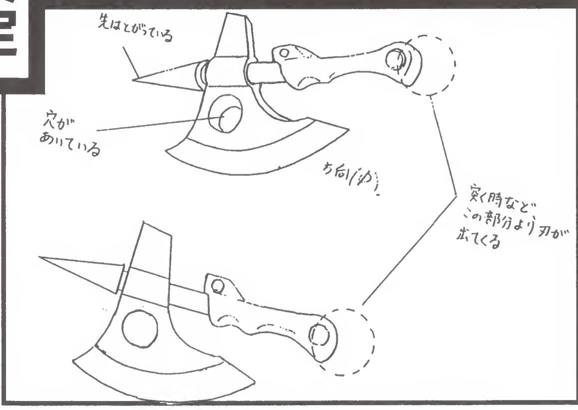
　というのは、これまでの格闘ゲームにあった、「うまい人が攻撃をたたみかける事によって、ビギナーは為すすべもなく負けてしまう」という傾向に対し、ライン移動で簡単に、逃げたり避けたりできるようにする事で、緩和させようという狙いがあるのです。そのために操作を慣れた「餓狼」と同じAB同時押しにして、動きもかなり素早くしてあります。
　したがって、それらの操作をマスターしていく事によって、ビギナーの方にも勝機を見出だしていただければ…と、願っています。

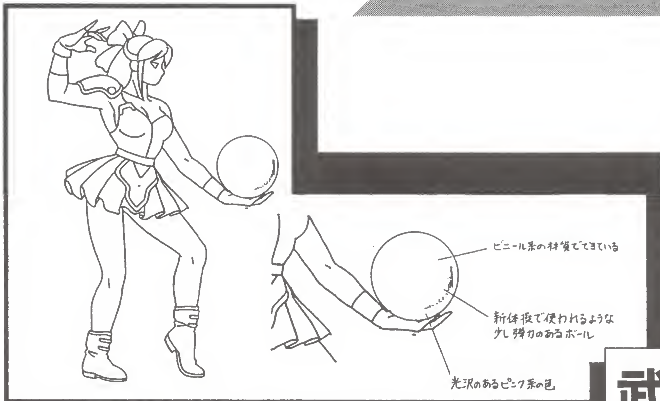


イーグル

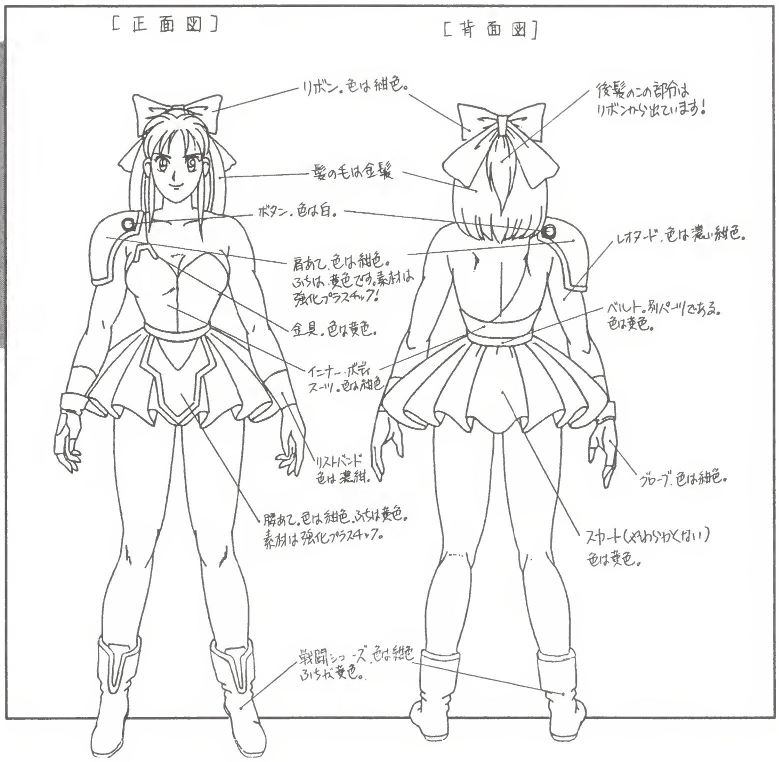
声優：辰巳　邦彦
格闘技：プロレス（アックスは父親からマスター）
職業：SWF所属レスラー
誕生日：２月３日
血液型：AB型
趣味：登山
好きな食べ物：フライドチキン
嫌いなもの：女々しい奴
大切なもの：アメリカンスピリット
家族構成：父、母、兄の４人家族だったが、現在はひとり身
特技：カード（特にポーカー）
得意なスポーツ：アメリカンフットボール
自分を動物にたとえるなら：鷹

武器設定





武器設定



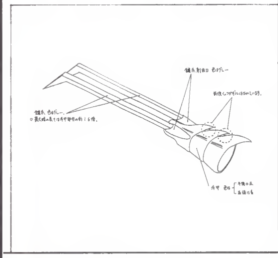
キャロル

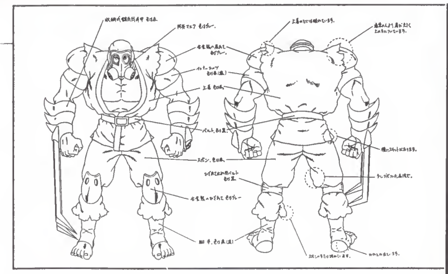
声優：大島　榎奈
格闘技：ジムナス・アーツ
職業：フリーター（遊園地のアトラクション）
誕生日：７月24日
血液型：A型
スリーサイズ：B84　W56　H86
趣味：ヘアースタイルを変える事
好きな食べ物：チョコレートサンデー
嫌いなもの：爬虫類（とかげ、へび等）
大切なもの：自由
家族構成：父、母のみの３人家族（叔父さんとは何でも相談できる間柄）
特技：お菓子作り
得意スポーツ：新体操
自分を動物にたとえるなら：白鳥

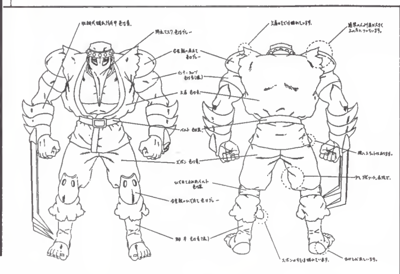
風雲黙示録・設定原画集

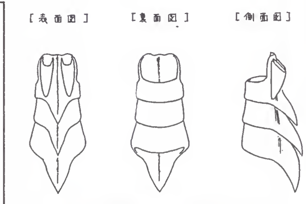
メズウ

声優：林　健一
格闘技：邪呀殺法「琉」（りゅう）
職業：闇のテロリスト
誕生日：不明（捨て子だったのを邪呀にひろわれる）
血液型：O型
趣味：暗殺
好きな食べ物：サルノコシカケ
嫌いなもの：獅子王
大切なもの：マスクと手甲
家族構成：「邪呀」全員が家族
特技：地獄耳
得意スポーツ：潜水
自分を動物にたとえるなら：さそり









武器設定

ゴズウ

声優：林　健一
格闘技：邪呀殺法「焔」（えん）
職業：闇のテロリスト
誕生日：不明（捨て子だったのを邪呀に拾われる）
血液型：O型
趣味：爆破
好きな食べ物：サルノコシカケ
嫌いなもの：獅子王
大切なもの：邪呀の絆
家族構成：「邪呀」全員が家族
特技：1m四方の箱の中にすっぽり入れる
得意スポーツ：100mダッシュ
自分を動物にたとえるなら：蜂

開発者が熱く語る！ 風雲黙示録の謎と魅力Q&A

Q：登場キャラクター全員が飛び道具（武器）を持っていますが、何か理由があるんでしょうか？

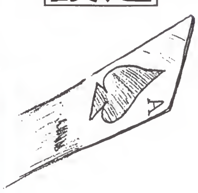
A：たまたまです！　…とは、乱暴な回答ですが、実は「獣神武闘会」には、100人を越える参加者が集まっており、何でもありのルールという事もあって、中には素手のみで闘う者も多数いました。

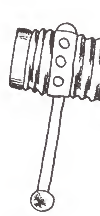
しかし、トーナメントが進むにしたがって、やはり飛び道具を操る者が断然有利となり、あわれ素手のみの格闘家は次々と倒され、最終的に勝ち上がってきたのは、飛び道具を持った、かの10人となったわけです。

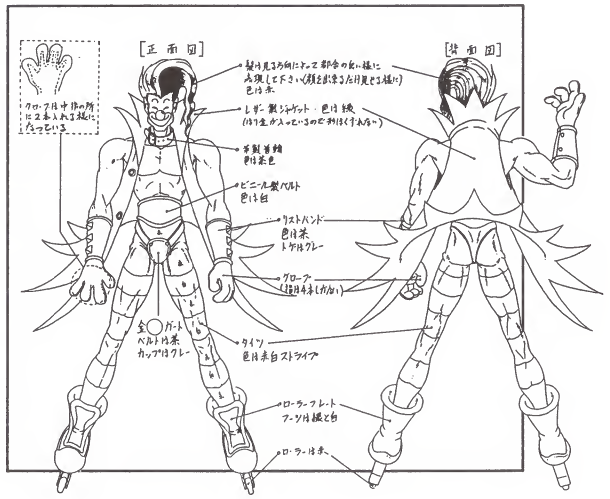
と、いうのは表の設定事項で、内部事情としては、企画の初期段階において、飛び道具は「コマンド技ではなく、通常技として簡単に出せるようにしたい！」という意図があったために、全員に飛び道具としての武器を持たせる結果となったわけです。

初期設定のキャラの中には、ピストルやマシンガンを持つ者もいたんですが、あまりにもインチキくさい（笑）という事で没になりました。

武器設定

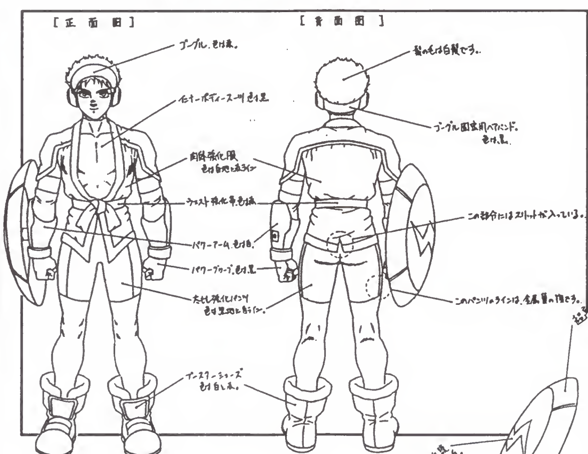


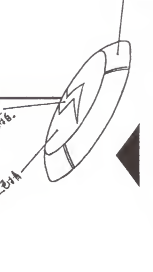




ニコラ

声優：大島　榎奈
格闘技：自作の強化スーツ（サンボ技術をパワーアップ）
職業：無職
誕生日：7月30日
血液型：B型
趣味：発明
好きな食べ物：ハンバーグ・スパゲッティ
嫌いなもの：ピーマン、宿題、大人
大切なもの：ママ
家族構成：父、母、兄の4人家族
特技：ドラテク（A級ライセンスなみ）
得意スポーツ：サーフィン
自分を動物にたとえるなら：マングース





武器設定

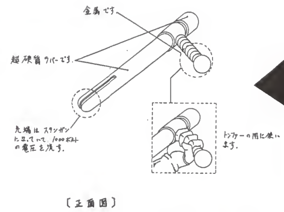
ジョーカー

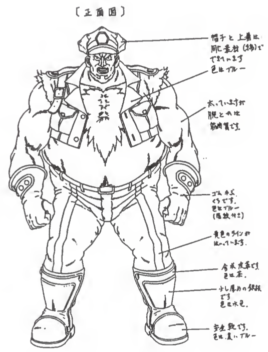
声優：古久保　武志
格闘技：ジャグルファイト
誕生日：6月15日
職業：犯罪グループ「マジカルヒポポ」のリーダー
血液型：O型
趣味：幸せそうな奴らを思いっ切り不幸な目に合わせること
好きな食べ物：トマト
嫌いなもの：正義の味方
大切なもの：動物たち（ペットではなく家族らしい）
家族構成：7人兄弟の次男。両親は幼い頃に死別
特技：催眠術
得意スポーツ：アイススケート
自分を動物にたとえるなら：カラス

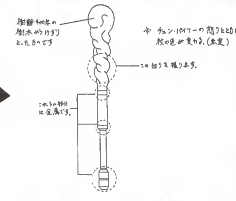
ゴードン

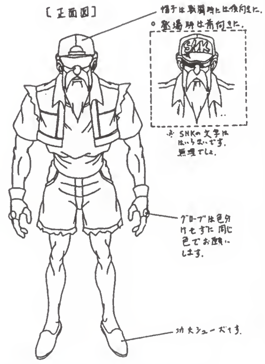
声優：東　尚徳
格闘技：実戦逮捕術
職業：警察官
誕生日：９月26日
血液型：A型
趣味：ドライブ
好きな食べ物：マッシュポテト（亡き女房の作ったポテトが一番）
嫌いなもの：犬
大切なもの：娘（カンピー）
家族構成：娘と２人きりの家族
特技：早食い
得意スポーツ：アームレスリング
自分を動物にたとえるなら：熊

武器設定



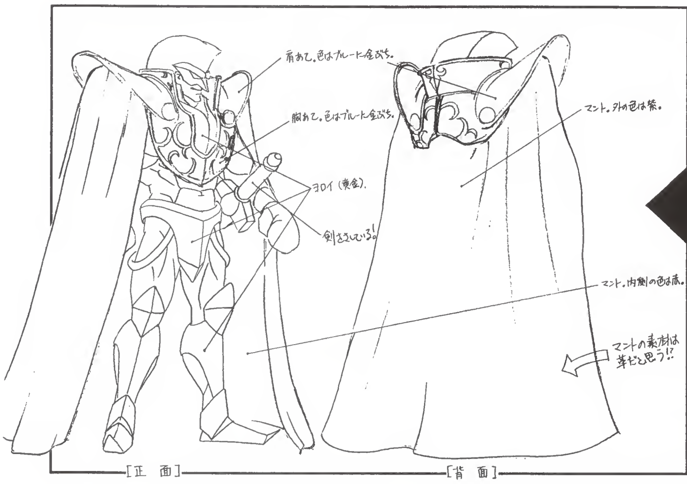






チュン

声優：丹波　文雄
格闘技：白虎怒神拳（びゃっこどしんけん）
職業：世捨て人
誕生日：８月18日
血液型：AB型
趣味：おなごとデート（ただし、ガキはかんべんちゃ）
好きな食べ物：ホイコーロー
嫌いなもの：若い奴ら
大切なもの：帽子とサングラス
家族構成：30年前に山にこもってからは、天涯孤独の身
特技：漢方治療
得意スポーツ：釣り
自分を動物にたとえるなら：白虎



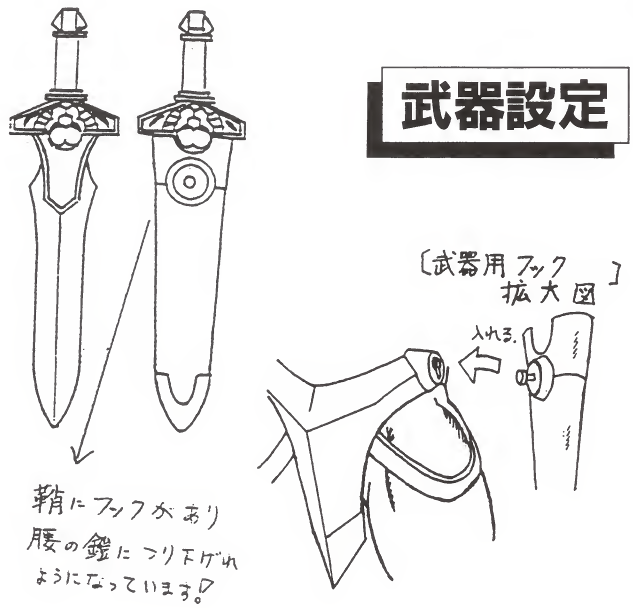
真・獅子王

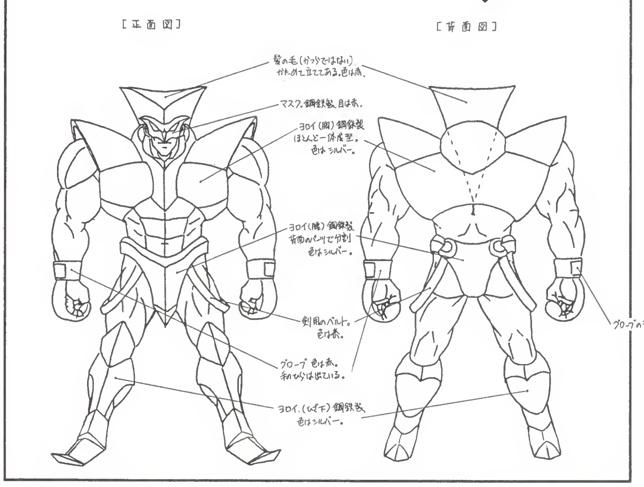
声優：ジョン・フラトン
格闘技：獅子王道（獅子王だけが使える武術らしい）
職業：究極の闘士（神の化身と信じている）
誕生日：１月１日
血液型：O型
趣味：武器コレクション（チュンの炎の杖が欲しかったのはこの趣味のせい）
好きな食べ物：プロテイン
嫌いなもの：医者
大切なもの：権力
家族構成：弟が一人
特技：支配
得意スポーツ：本当に何でもできる
自分を動物にたとえるなら：獅子

獅子王(影武者)

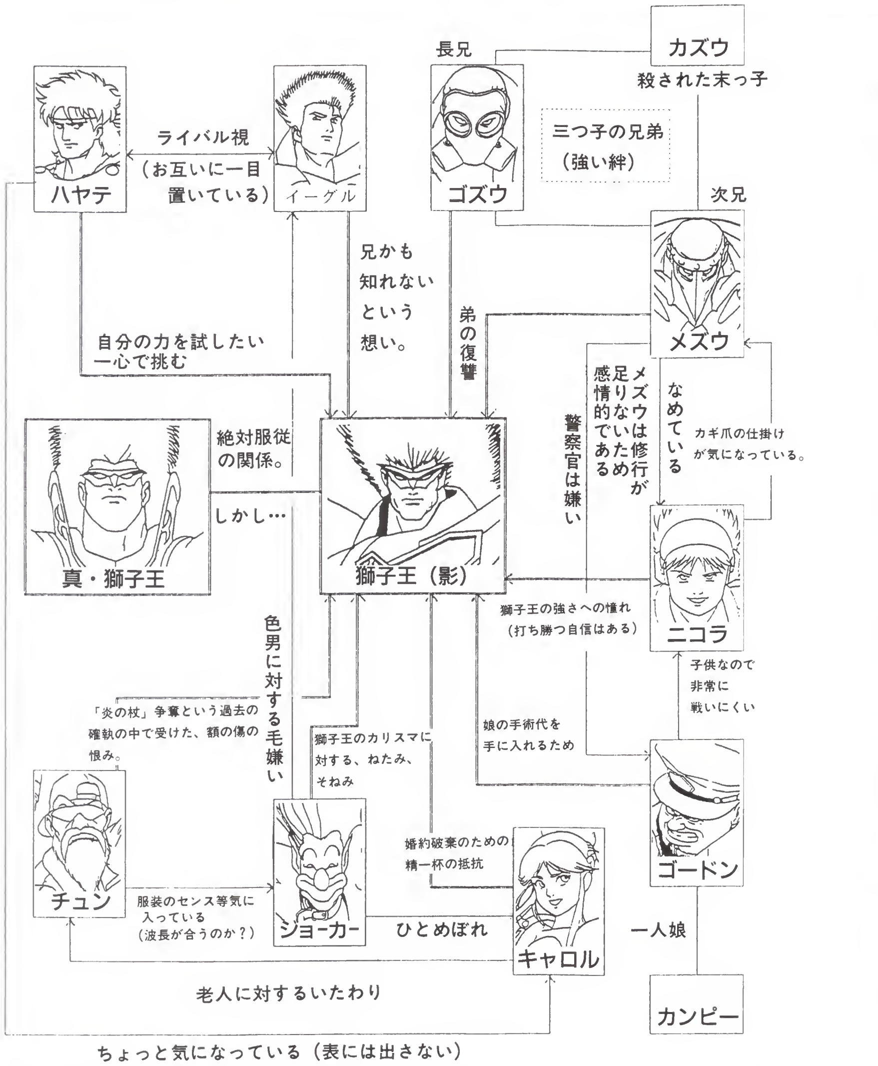
声優：中塚　勝久
格闘技：あらゆる格闘技を一度はかじっている
職業：獅子王に雇われるまでは、バーの用心棒を転々としていた
誕生日：９月３日
血液型：O型
趣味：ボディビルディング
好きな食べ物：オートミール
嫌いなもの：別になし（本当は獅子王を憎んでいる）
大切なもの：恋人の写真（影になるために別れさせられた）
家族構成：母親のみ（もう何年も連絡を取っていない）
特技：声色の模写
特技：何でもできる
自分を動物にたとえるなら：一匹狼

武器設定





風雲黙示録キャラクター相関図



開発者が熱く語る！ 風雲黙示録の謎と魅力Q&A

Q：チュンのかぶっている帽子は、〝伝説の狼〟からもらったそうですが、あの人なんでしょうか？（笑）

A：あの人かもしれません！（笑）チュンの話によると、彼がまだ拳法を修行中の青二才だった頃、憧れの格闘家に無謀な挑戦をした結果、こてんぱんにやられたらしいのです。そして、その時にもらったのが例の帽子という事なんですが、なにぶんチュンの記憶の上での事なので、帽子のデザインが違うとか、色がどうとかっていう細かいツッコミは入れないでください…(苦笑)

Q：ゲーム中、ハヤテの父親とチュンが面識があるようなニュアンスのセリフが出てくるんですが、何かヒミツがあるんでしょうか？

A：これはハヤテとチュンのサイドストーリーなんですが、実はチュンとハヤテの父である「剛・ハヤテ」は、お互いの闘いを通じて唯一、引き分けた者同士として友情が芽生え、以来親友関係にあるんです。

Q：最後になりましたが、開発者に方々からみた、このゲームの魅力というか、ここがポイントだっ！というような部分があったら教えていただきたいんですが。

A：風雲黙示録では「マルチアクション格闘ゲーム」の名が示す通り、素手の攻撃の展開、武器の攻撃の展開、ライン間での展開など、さまざまな要素をすべてミックスした内容となっています。

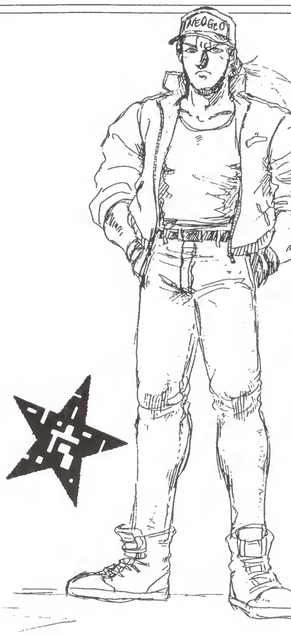
それぞれの要素単体でも、もちろん十分に闘えますが、その他の要素をマスターしていけば、さらに奥深い闘いが体験できると思います。

キャラクターに関しては、文化の混じりあった近未来という設定の下、空手にブーメランや、合気道と新体操など「何だか一風変わっている」キャラを目指しました。どうかかわいがってやってください。

攻略のポイントとしては、やはり3種のラインアタックをいかに使いこなすかでしょう。うかつに連発すれば、武器投げの餌食になりがちなラインアタックですが、使いようによっては、武器を避けながら攻撃したり、フェイントの役割を果たしたりと、多彩な攻撃を行う事が可能です。みんな頑張って、その利用法をマスターしてください！

ボガード兄弟&ジョー+舞の 原画で見る！ 餓狼伝説シリーズの歴史

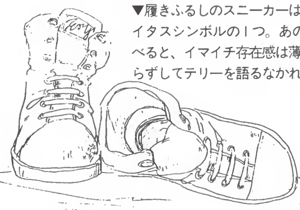
●餓狼伝説



▲「餓狼伝説」当時の若いテリー。今から4年前（つまり二十歳）の姿なのだから当然か(笑)。良く見るとジャンパーの袖もちゃんとあるようだ。1年後には無くなるけど…



▲怒っているときと無邪気に笑っているとき、どちらもテリーの真の姿。ファイターとただの青年との違いはあるけれど…



▼履きふるしのスニーカーはテリーのステイタスシンボルの1つ。あのOK帽子と比べると、イマイチ存在感は薄いがこれを知らずしてテリーを語るなかれ



▲SNKマークの筐体でゲームを楽しんでいるテリー。ゲームが好きというのはこのころから変わらない。設定上、4年前ということなので遊んでいるゲームはもしかしたらアレかな？



▶ケンカに負けたのか腹を手で押さえながら歩くテリー。誰にやられたかは知らないが、普通の人ではないテリーを痛め付けられるとは対戦相手も超人だな



▲養父ジェフ・ボガートの形見のグローブから放たれる気の攻撃、パワーウェイブ。どういう仕組みかはヒ♡ミ♡ツ

テリー・ボガード

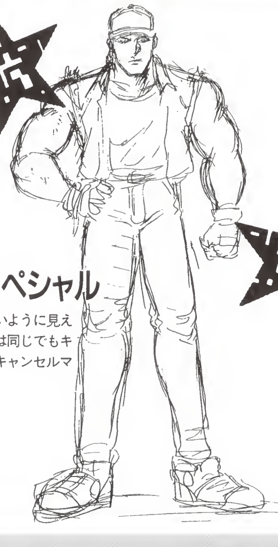


●餓狼伝説 3

◀深々とかぶった帽子のつばを持つテリー。そのどこか哀愁の漂う雰囲気はファイターの苦悩というものの現れだろうか？　登場から4年経ち、現在24歳。やっと落着きがでてきたということかな

●餓狼伝説スペシャル

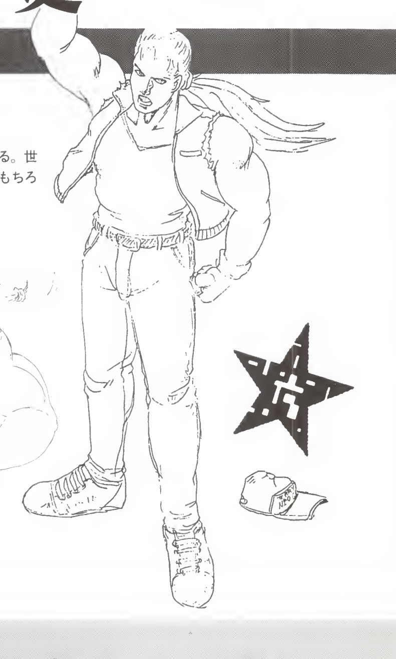
▶「餓狼伝説2」の頃と大差ないように見えるスペシャルのテリー。見た目は同じでもキャラ性能はこちらの方が格上。キャンセルマシンとなっている



●餓狼伝説2



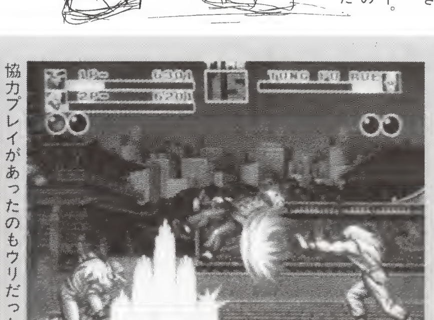
▶オープニングで流れるグラフィックの1シーン。1年前と比べて上半身が一回り大きくなったように感じられる。そして、袖のないジャンパー。TVアニメではクラウザーの手によって引き裂かれていたが、ゲーム上では一体!?



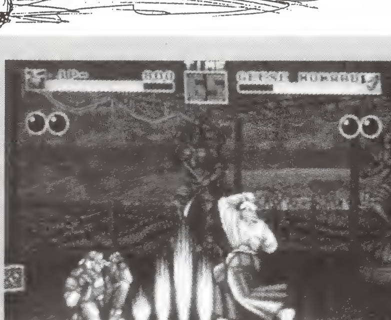
▶拳を振り上げ勝利ポーズを決めている。世界最強の男になったときの瞬間だ！　もちろん決め言葉は「オッケー！」

餓狼伝説

1991年の秋に登場した対戦タイプの格闘アクション。あの今では伝説ともいわれている協力プレイができるのもこのソフトだけだ。
そして現在、このシリーズがこの地位にあるのも、この1本のお陰といえよう。



協力プレイがあったのもウリだった



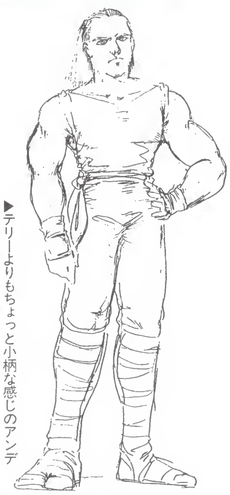
ギースとの因縁はここから始まった

アンディ・ボガード

●餓狼伝説



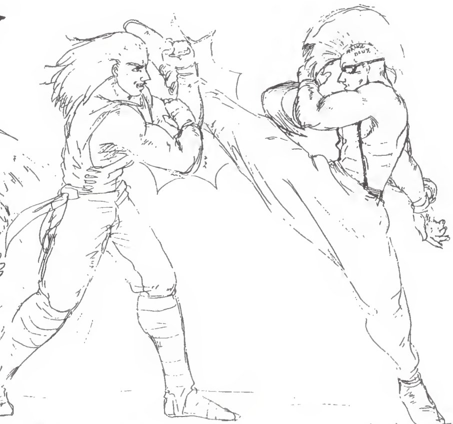
▲ボガード兄弟並んでいるの図。仲が良いと評判だが、こうしてみるととても兄弟とは思えない



▶テリーよりもちょっと小柄な感じのアンディ。雰囲気的に兄貴よりも落ち着いた印象を受ける。しかし、今よりも老けて見えるのは気のせいだろうか？

▼骨法の奥義かどうかは分からないが、アンディの必殺技の1つ飛翔拳。修行が足りないせいか、出るのは遅いし、撃ったあとの硬直は長いしとあまり良い性能ではなかった





▲ダック・キングと闘うアンディ。アンディも古臭いカッコをしているが、ダック・キングも負けていない。まるで某m.c.ハ□ーのようだ

●餓狼伝説3



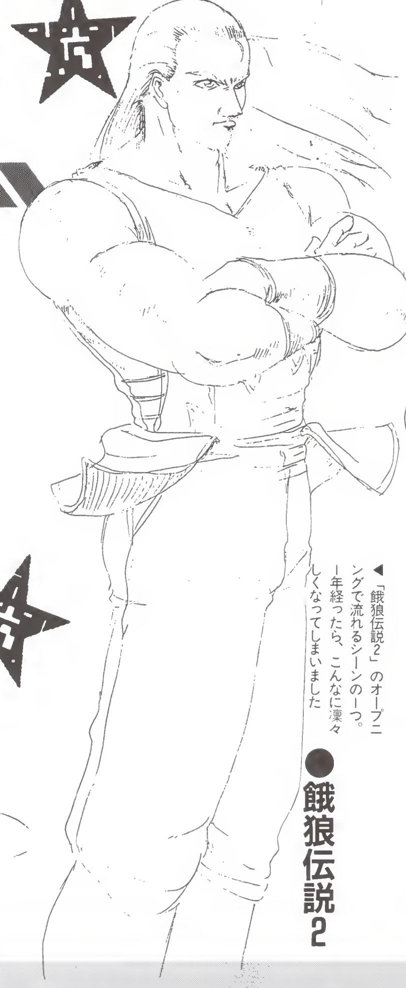
◀忍者のように鎖かたびらを身に着けているアンディ。動きやしぐさも忍者風に変わっている。いくら忍術系の体術とはいえ、この変わりようにはビックリ!

●餓狼伝説スペシャル



▲テリーと同じくあまり変化があるように思えない。変わったのはキャラ性能ぐらいか

●餓狼伝説2



◀「餓狼伝説2」のオープニングで流れるシーンの一つ。一年経ったら、こんなに凜々しくなってしまいました



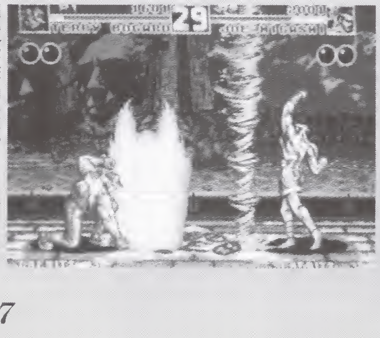
▲腕を組みたたずむアンディ。クラウザーを倒し、世界最強になった瞬間、彼は何を思ったのだろうか？

餓狼伝説 2

前作から約1年後に登場したのがこのゲーム。使用できるキャラも8人に増え、より一層対戦色の濃い作品になっている。

超必殺技や避け攻撃など、基本となるようなシステムが登場したのも、この「2」からだ。

また、固定ファンが増大したのもこのころから。



超必殺技が初登場。この頃は良かった



使えるキャラが3人から8人に増えた

ジョー・ヒガシ

●餓狼伝説



▲ヒガシの場合、正面から見るより横から見たほうがカッコ良く見える。日の丸のハチマキがプリティ♡



▶頭に巻いているハチマキが渋いヒガシ。このころからパンツ一丁で出歩くクセがあったようだ（笑）



◀ワイクー（ムエタイの試合の前におこなう踊りの儀式）をしているヒガシ。少しはムエタイの選手らしいこともするんだなぁ



▲このころの爆烈拳はヒガシの強さの要とも言える技で、当たった相手を吸い込むという特性があった

●餓狼伝説 3



▶シリーズ中、一番かっこいいのが「餓狼伝説3」のときのこのイラスト。天を見つめて拳を握る姿はなかなか「グッ」とくるものがある

●餓狼伝説スペシャル



▲ヒガシの場合、どのシリーズの原画を見ても大して変わらないように思えるのは気のせいだろうか？ それだけイメージが固定されているということかな

●餓狼伝説 2



▶闘い終り、上目使いでこちらをにらんでいるヒガシ。クラウザーと闘ったときの殺気がまだ残っているようだ。でも目が覚めるとオレは天才だぁーとか言いだすんだろうな



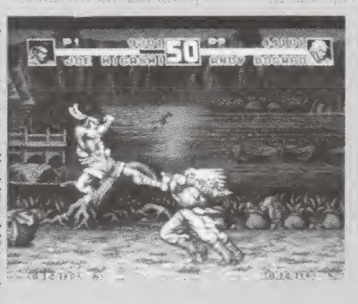
▶「2」のオープニングの一幕に登場したときのヒガシ。なんとなくニヤニヤして余裕があるように見える。でもやっぱりパンツ一丁なのはねぇー

餓狼伝説スペシャル

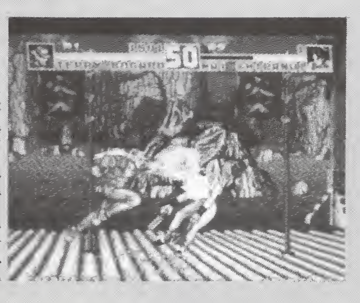
ファンの要望が叶ったかのようなゲーム。死んだはずのギースや前作で登場したクラウザーと三闘士、そしてあのタン・フー・ルーとダック・キングを加えた総勢16人でバトルを繰り広げる。

隠しキャラとしてリョウ・サカザキが登場したことでも話題になった一本だ。

シリーズ中、最も人気の高いソフトといえるだろう。



隠しフューチャーが各面に設定された



キャンセルが異常にかかりやすかった



●餓狼伝説3

▲「3」の舞はコスチュームを一新し、多少露出度が低くなった。21歳になったということで、少しは羞恥心というものが芽生えたのであろうか？ファンの人にとっては残念なことなのだが

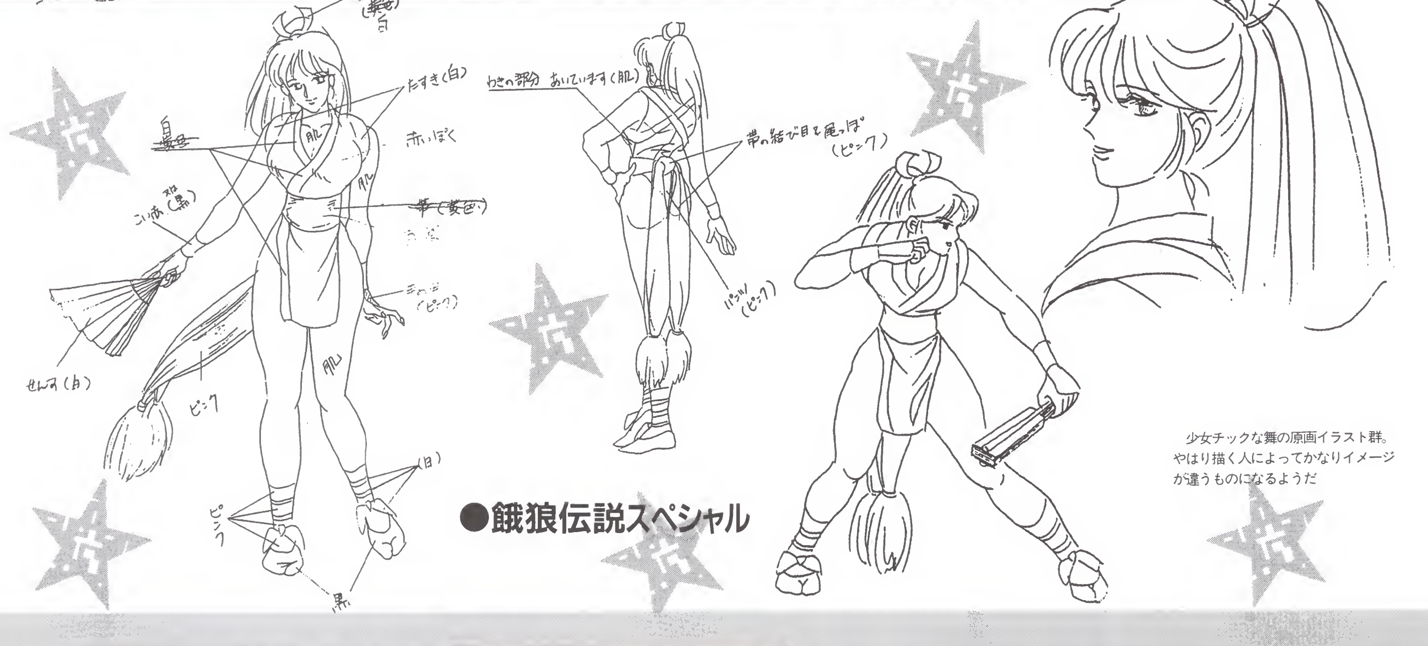


●餓狼伝説2

▲これまた怖そうな顔をした舞。どう見ても18歳にはみえない。顔以外は舞という感じがするんだけどねぇ―

▲この「2」から登場した舞。制作の初めのうちは男だったというエピソードはあまりにも有名。現在の姿と比べると何かきつそうで怖い

不知火舞

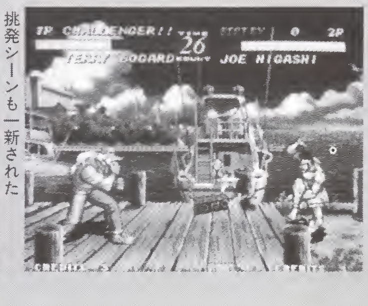


●餓狼伝説スペシャル

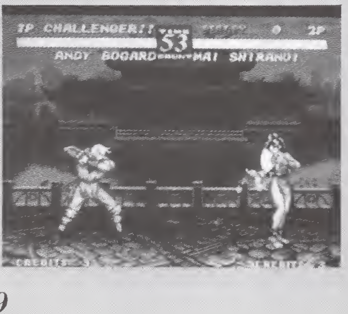
少女チックな舞の原画イラスト群。やはり描く人によってかなりイメージが違うものになるようだ

餓狼伝説 3

餓狼伝説シリーズ最新作。システムから登場キャラまで、すべてをリニューアルしている。登場キャラは総数10人（隠しコマンドを使えば13人）で、主役級のキャラ以外はすっかり消えてしまっているのがちょっとさみしい。オレのベアを返してくれ――！と自分が叫んだように発表当時、思い思いの名を叫んだ人は少なくないはずだ（自己中心的意見）。



挑発シーンも一新された

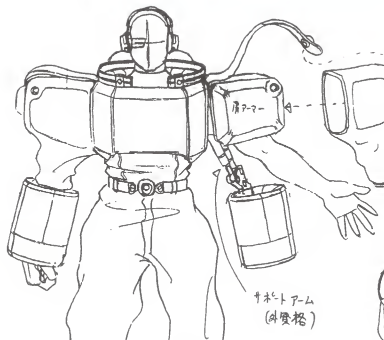


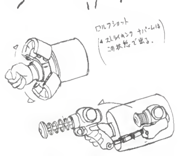
昔のステージが再登場。

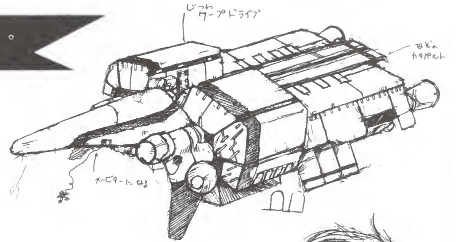
ギャラクシーファイト

銀河を席巻する8人＋α設定原画集

ロルフ

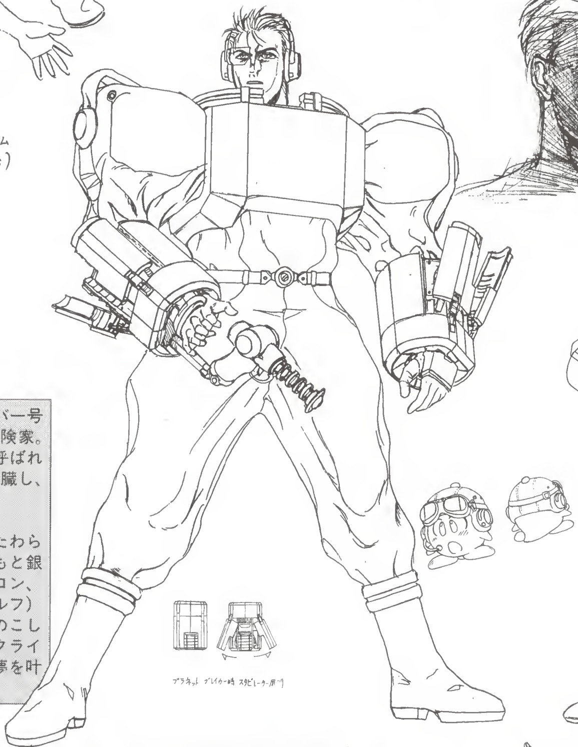






名前：ロルフ
性別：男
年齢：25
身長：180.5cm
体重：87kg
好きなもの：ドライブ、シューティング、宇宙旅行
嫌いなもの：孤独
趣味趣向：考古学等の研究
宝物：なし
コンプレックス：なし
家族：なし
性格：明るくスカしてる
出身：外宇宙　アトラス
今回の目的：フェルデンクライスを倒す







キャラ紹介：愛機シルバー号を駆り、星々をめぐる冒険家。人々から銀星の英雄と呼ばれる。ブーストパックを内臓し、力強い闘いをする。

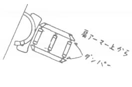
その他：冒険をするかたわら研究に取り組む。もともと銀星の英雄は4人（キャロン、バーニイ、テツヤ、ロルフ）であったが、ロルフをのこし全員死亡（フェルデンクライスにやられる）4人の夢を叶えるべく旅を続ける。

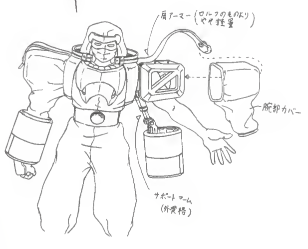
カズマ





名前：カズマ
性別：男
年齢：25
身長：180cm
体重：81kg
好きなもの：静けさ、…。真剣勝負、夕日
嫌いなもの：騒がしい奴
趣味趣向：華道、書道
宝物：刀（父の形見）
コンプレックス：なし
家族：父、母、弟（タクヤ）
性格：無口
出身：外宇宙
今回の目的：強くなるための武者修行



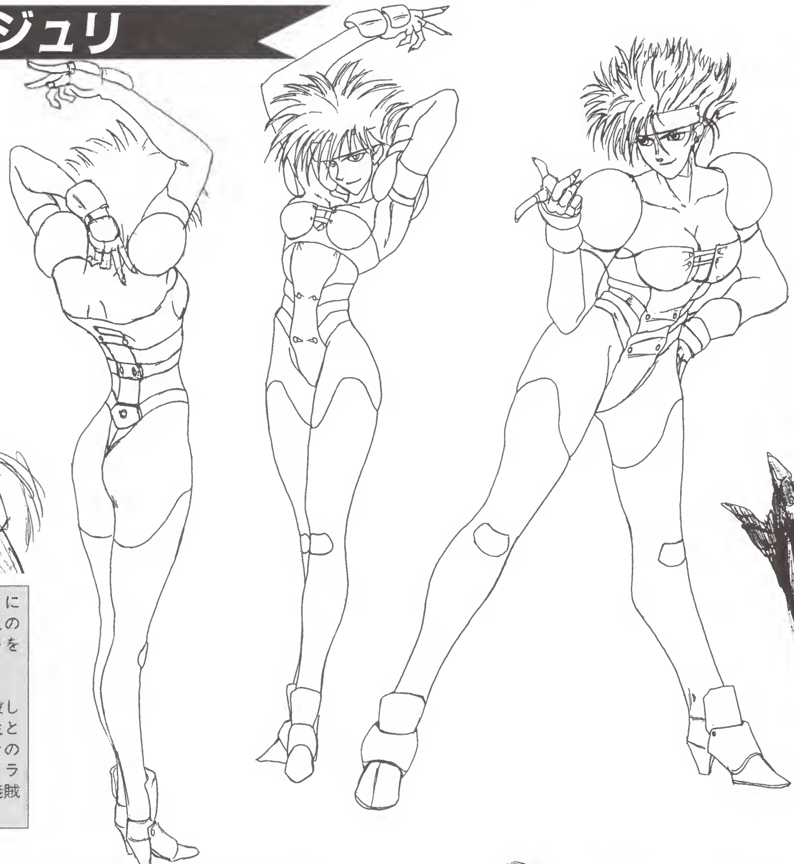


キャラ紹介：死んだ父を超えるべく、修行の旅を続ける武術家。

その他：父はローウェという男と戦い死亡。その後、ローウェは死んだと伝えられる。
・強者をさがしロルフとともに星々を巡る。
・普段は無口でもの静かな青年。

ジュリ







名前：ジュリ
性別：女
年齢：23
3サイズ：B87
W56
H91
身長：165cm
体重：49kg
好きなもの：赤ワイン
嫌いなもの：優柔不断
趣味趣向：ファッションデザイン
宝物：なし
コンプレックス：若さに対する意識
家族：幼いころ死別
性格：キツめ
出身：不明
今回の目的：不老不死の法を探す

キャラ紹介：強さと美しさにこだわる女盗賊。もちまえの素早さと足技で相手にスキをあたえない。

その他：戦争の孤児で、殺し屋、スパイ等を経験し、生と死の狭間を生きてきた。その為か怠惰に生きる者にはイラつきを感じる。それゆえ義賊とはいかないようだ。

ルーミ









名前：ルーミ
性別：女
年齢：8（16）
3サイズ：B89
W52
H84
身長：160cm
体重：52kg
好きなもの：かにみそ
嫌いなもの：父親
趣味趣向：歌を唄うこと
宝物：なし
コンプレックス：田舎者
家族：父 ルーファ、母 ルーサ、姉 ルーナ（ルーミと双子）、妹 ルーニ（←双子→）弟 ルート
性格：明るく、脳天気
出身：ルーテシア
今回の目的：有名になる

キャラ紹介：有名になりたくて旅に出た家出人。奇妙な動きで相手を惑わす。

その他：ルーミの星にも他の星のメディアが流入してきて別の世界を知る。そして父親と大ゲンカをして飛び出した。野生の森で育ったため人並みはずれた感と瞬発力をもっている。
・星の重力は高い。
・ルーミたちの種族は必ず双子で生まれる。
・寿命は人の半分ほど。

ギュンター

名前：ギュンター・ブルズ
性別：男
年齢：不明
身長：240cm
体重：283kg
好きなもの：闘い、子供
嫌いなもの：水を汚す奴ら、卑怯者
趣味趣向：食べること、修行
宝物：戦士の証しであるリング（師よりもらいうける）
コンプレックス：カタコトの言葉
家族：妻　ギャシー　族長の娘、離別中
性格：優しい
出身：グルジェフ
今回の目的：修行、大いなる敵を打ち滅ぼすため。

キャラ紹介：部族の戦士。占師の予言により大いなる敵から部族を守るため、そして己を鍛えるため戦いの旅にでる。

その他：修行に熱中し、妻と行き違い離別。それでも闘いはやめない。
　ギュンターの師は偉大な戦士であった。しかし平和が続き、師なきあとギュンターは村の皆から疎んじられる。族長は（娘のことを思ってか）ギュンターを追い出そうとしているようだ。






ゴールデン・ドーン




名前：ゴールデン・ドーン
性別：不明
年齢：千歳
身長：189.3cm
体重：58kg
好きなもの：缶コーヒー（ブレンド）
嫌いなもの：ニヤけた奴
趣味趣向：音楽
宝物：死んだ恋人のネックレス
コンプレックス：自分が普通の人ではないこと。
家族：不明
性格：不明
出身：不明
今回の目的：自分を呼ぶ声の主を見つける。

キャラ紹介：記憶を失い、自分が何者かわからぬまま生きてきたが、誰かが自分を呼ぶのを感じ、その声の主を捜す。

その他：彼はフェルデンの肋骨によって生み出された分身である。しかし、事故により記憶を失う。今回の闘いに至るまで様々なことを経験により学びとっている。



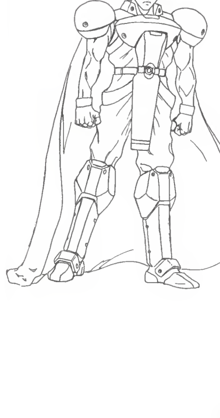

アルバン




名前：アルバン
性別：男
年齢：93歳（12）
身長：153cm
体重：46kg
好きなもの：読書
嫌いなもの：魔物
趣味趣向：魔術研究
宝物：なし
コンプレックス：王としての自覚と責任
家族：父、母、姉、全て千年前に死別
性格：やや暗い
出身：ローザリス
今回の目的：フェルデンクライスを倒し、星にかけられた呪いをとく。

キャラ紹介：滅びた惑星ローザリスの王子。魔術にたけ、様々な魔法攻撃を得意とする。

その他：千年前、フェルデンの襲来により王国は壊滅。また星には呪いをかけられ、生物が生きるには難しい死の星へ。アルバンは魔法紅石（コールドスリープの様なもの）により現代へ。
・アルバンたち王族は長寿で人間の6～7倍生きる。また、ひたいの角は闘志の表われで、一族の象徴でもある。

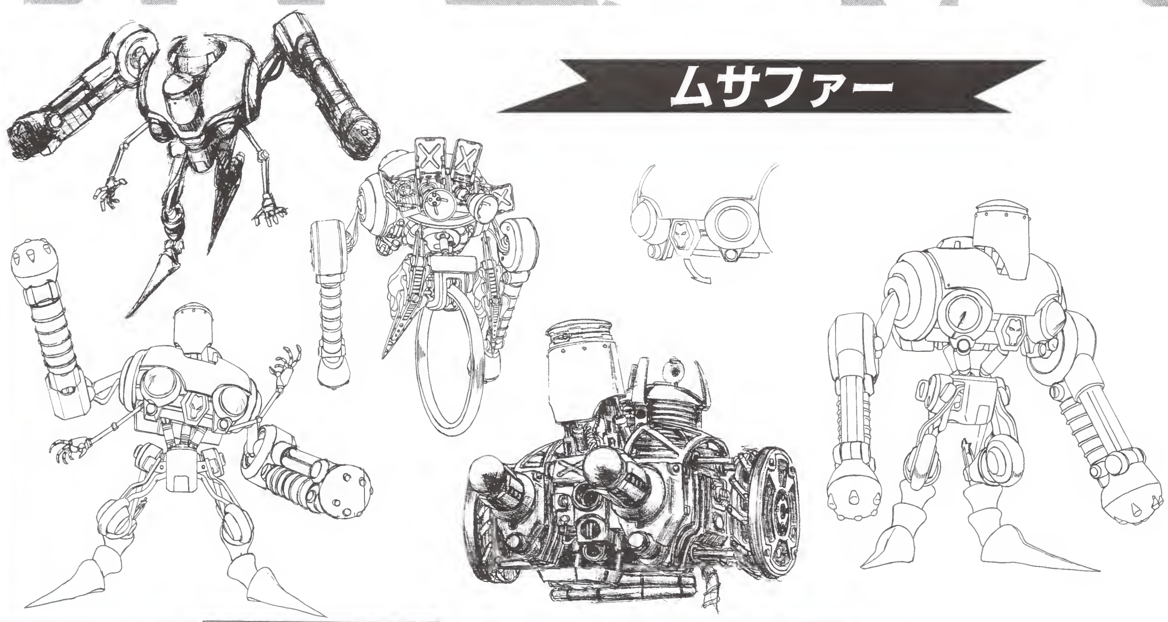



ムサファー

名前：ムサファー(T-1001)
性別：不明
年齢：不明
身長：220cm
体重：560kg
好きなもの：オイル、煙草
嫌いなもの：サビ
趣味趣向：なし
宝物：なし
コンプレックス：なし
家族：なし
性格：実直行動（コンピューター）タイプ
出身：ファキール
今回の目的：ファキール帝国のため戦闘データ採取。

キャラ紹介：軍事帝国ファキールの送出した格闘ロボット。戦闘データを集めるため強者を捜す。

その他：新型格闘ロボット兵のプロトタイプ。バイオブレインとして捕虜の脳を使用している。



ヤコプ

キャラ紹介：ルーテシアにあるという聖地を守る動物。どんな相手にでも化けられる能力をもち、姿、形だけではなく、能力やパワーなどもたちどころにコピーしてしまう。フェルデンの波動を感じ、凶暴化しているようだ。

その他：ルーテシアの聖地こそ、デニアス恒星系の中で最も速くフェルデンの現われる場所である。

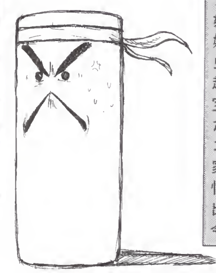


名前：ヤコプ（ゴージャス・シャブブ）
性別：オス
年齢：２歳と６ヶ月
身長：60cm（自由に変えることができる）
体重：55kg（自由に変えることができる）
好きなもの：においを嗅ぐこと
嫌いなもの：おかしめんたいこ
趣味趣向：なし
宝物：マイタの花
コンプレックス：なし
家族：父と母
性格：普段は温厚
出身：ルーテシア（ミルラランド国）
今回の目的：不明

ボーナスくん

キャラ紹介：真の格闘家を目指し、強者と闘うべく星々をめぐっている。赤いハチマキはある格闘家からもらいうけたものらしい。

その他：赤いハチマキは彼が師と仰ぐローウェから授かったもの。どんなに辛いことがあっても、彼はこのハチマキを見て勇気づけるのだった。



名前：ボーナスくん
性別：男
年齢：不明
身長：160.5cm
体重：70kg
好きなもの：修行
嫌いなもの：負けること、昆虫
趣味趣向：修行
宝物：ある格闘家からもらった赤いハチマキ
コンプレックス：なし
家族：なし
性格：ひたむき
出身：なし
今回の目的：不明

ローウェ



名前：ローウェ（格闘仙人）
性別：男
年齢：不明
身長：146cm
体重：62kg
好きなもの：うまい酒
嫌いなもの：まずい酒
趣味趣向：酒を飲むこと。
宝物：〝とっくり〟と〝おちょこ〟
コンプレックス：不明
家族：不明
性格：普段は穏やか
出身：不明（エアラスに似た星らしい）
今回の目的：不明

キャラ紹介：数少ない人々の間でのみ語り継がれている伝説の格闘家。過去フェルデンを倒したことがあるといわれている唯一の人物である。既に死んだと思われていたが、フェルデンの襲来と強者たちの出現を感じ、再びロルフたちの前に現われる。

その他：不明

フェルデン・クライス



キャラ紹介：自分が最強、最高の生命体であることを誇示するかのように千年に１度の周期でやってくる。そして、様々な星をめぐっては破壊の限りをつくすのだ。それが彼の本能であり、自然な行動なのだ。彼を止めることができる者は誰もいないのか。

その他：不明

名前：フェルデン・クライス（大宇宙の悪夢）
性別：彼そのものが種である、従って性別はない。
年齢：永遠に存在する彼には〝時〟は無意味だ。
身長：雲をつくような大男とも、米粒ほどの小人ともいわれている。
体重：愚問
好きなもの：闘い、自分
嫌いなもの：弱いもの、愚かなもの
趣味趣向：不明
宝物：不明
コンプレックス：そんなものはない
家族：ない
性格：最悪
出身：アブソリュート
今回の目的：不明



神竜戦記原画集&開発インタビュー

魔法とファンタジーに彩られた神竜戦記
古代ヨーロッパを題材にした想像世界の具現化を目指して!

「神竜戦記」の世界を少しでもかいま見た人なら、思わずそのファンタジックな魅力にとりつかれてしまうことだろう。

今号は世界観の設定や魔法など、このゲームには欠かせない構成要素について、企画開発室のI氏とサウンドを担当したジョー・リノイエ氏にインタビューしてみた。

発売間近のこのゲームの魅力をさらに感じとっていただけたらと思う。

ダークエイジを定石にした中世ファンタジー格闘ゲーム

――まず「神竜戦記」の世界観についてお聞きしたいと思います。設定は古代ヨーロッパを思わせますが、具体的には、何世紀頃の、どこの国をイメージしてこの企画をたてられたのでしょうか?

「ダークエイジと呼ばれる古代ヨーロッパは、いわゆる中世ファンタジーを素材とする場合、定石になっていると思います。そこで初の中世ファンタジー格闘ゲーム『神竜戦記』としても、それに習ってみたわけです。具体的な国というのは特にありません。実際の歴史上に存在した国と、独創を混ぜ合わせて創ってあります」

――世界観を決定する時、何か参考にした物語などはありますか?

「魔法などのファンタジーエフェクトに関してはあらゆるメディアのものを参考にしましたが、ストーリーに関してはまったくありません。ただ、中世ファンタジーを扱っているメディアはほとんど小説などの〝文章〟ですから、実際のイラストなど絵的な表現はすべて独創です。まああえて影響を受けた物語をあげれば、一番に出てくるのが『ドラゴンランス』(富士見書房)シリーズです。これは日本人にとってのファンタジーのマニュアルといっても過言ではないと思います。あとはどちらかというと私自身がよく読んだ小説ということになります。ちょっとタイトルを覚えていませんが、〝ムレムの書〟、〝ダークソード〟、それと小説ではありませんが、スティーヴ・ジャクソンの『ファイティングファンタジィ』シリーズなどです。良作のファンタジーは国内にもありますが、今回は海外向けも考えていましたので、なるべく海外風のものを選びました」

舞台となる帝国はロシア語ベース言語圏

——舞台となる各都市名はスペイン語らしい響きをもっていますが、キャラクター名はドイツ語らしいものが多いように思われます。そのあたりの背景はどうなっているのでしょうか？

「すべて私が長年趣味にしているテーブルトークRPGで使用している世界設定なのですが、都市名などはすべてその名前が属している地方の言語圏に影響しています。神竜戦記の舞台、ア＝クラム＝ア＝ヘスト魔導社会主義帝国はロシア語ベース、シャウダー荘などがあるユライ公国はドイツ語ベース、エル＝シーダ神聖王国はフランス語ベースです。実際に使われているつづりについていいますと、魔法帝国の文字は2通りあって、上位魔法語として使用されているのがロシア文字です。今回使われているのは設定上では下位魔法語ということになります。中身を明かしてしまえば、ロシア語の文法を簡略化して、表記をオリジナル化したんです。スペイン語風に見えるのはjの文字の影響で、発音はヤ行の短音です。ちなみに首都まわりの6都市の名前は、ロシア語の序数からきています」

——この世界に存在する種族には、やはり精霊なども含まれていますか？

「実は今回の話ではエルフ、ドワーフといった種族が出てきません。これは神竜戦記の世界にそういう名の種族が存在せず、似た種族しかいないためです。エルフ、ドワーフなどは人間ではなく精霊ですから。類人族や精霊が出てこないのは、あまりにもマニアック過ぎて理解されなくなることを避けたかったからです。もし、この世界がもっと広いメディアに展開するなら、そのような設定も活きてくると思います」



キャラクターは属性の数の8人

——ストーリー・キャラクターとも、かなり深くまで考えられた設定になっていると思いますが、どちらが先にできたものなのでしょうか？

「あえていうならストーリーがあとにできたということになります。草案段階では当然ストーリーと主人公は同時にできたわけですが、ゲームとしての面白味を出そうとキャラクターの修正や変更をおこなっていくうちにストーリーが合わなくなってきたので、キャラクター完成後、ストーリーの修正をしました」

——それぞれのキャラクターは、どのような発想のもとで生まれたのでしょうか？

「まずなぜ8人なのかということに触れなければなりませんが、この8という数字は草案段階から決まっていました。この数字は属性の数です。ですからキャラクターの性格、ファッション、技、名前にいたるまで、すべてこの属性をもとに決められています。例えば光と火の属性のJは神聖王国の戦士であり、光剣を使い、快活、厳格であると。また闇と土の属性クルークハイトは魔道士であり、闇の魔法を使い、陰険であるというように」

——闘う理由が「正義」ではなく「復讐」であるのはヴァニティ、クルークハイトなど主に女性キャラですが、このあたりに何か意味はあるのでしょう？

「これはまったくもって偶然です（笑）。神竜戦記では8人のキャラクターのうち、半分にあたる4人が女性であるために起きた偶然だろうと思います。8人分のストーリーを全体で見ることができれば、かなりこの2人は複雑だということが分かると思います」

——その他、ストーリーやキャラクター設定について何かありますか？

「おそらく実際のゲームをすると分からない固有名詞とか出てきますので、それに関しては発表後に機会があれば紹介したいと思います。特にこの神竜戦記という物語のプロローグにあたる〝神魔戦記〟は、これだけでも1本のお話になる代物です。このあたりのメディア展開は私個人の夢にもなっています」





現実感のないリアルさという矛盾したコンセプト

——このゲームの最大の特徴は、ファンタジーの世界で展開される魔法であると思われ

ますが、必殺技とは呼ばない「魔法」の魅力はどんなところにあるのでしょうか？

「まずいえるのは世界観に合う合わないの問題でしょう。そして〝魔法〟という言葉の現実感のなさです。このゲーム全体のグラフィックは、現実感のないリアルさという矛盾したコンセプトからきています。つまり、想像の世界の具現化です。この無から有を生ずるという点に、創り手の楽しみがあると思います。ユーザー方には、魔法エフェクトの華やかさを楽しんでいただきたいと思っています」

すべての魔法の頂点に立つ究極魔法とは？

――キャラクターごとに持っている魔法が違うわけですが、どんな観点からそのキャラクターに持たせる魔法が決まったのですか？

「これは前にいいましたキャラクターが持つ属性が大きなウェイトを占めています。低級魔法、上級魔法は各キャラクター独自の技という位置づけがありますので、Jなら剣術、ラビィなら使い魔を使った技などになっています。中級魔法は竜石自身の属性となっていますが、キャラクターの属性がシンクロした時は、普通の中級魔法と比べて強力なものに変わっているはずです。さらにすべての魔法の頂点に、究極魔法というのが存在します。これはキャラクターが持つ独自の技・術と、竜石の秘めたる力をシンクロさせたものです。だから見た目的にも強力な中級魔法・上級魔法であったり、乱舞であったり、よく分からないとんでもない術だったりします。使用方法に関しては今はいえませんが、ゲーム中、物語の進め方によっては知ることができるようになっていますので探してみてください」

――キャラクター1人が持つ魔法の数は、低級から究極までかなりの数になると思いますが、それもゲームの難易度に影響するのでしょうか？

「確かに多くて覚えきれなかったり、とっつきにくかったり、またコマンドによっては難しいものがあったりしますが、法則性などもありますのでそんなに難しい要素にはならないはずです。魔法の種類が多いのは、最初、魔法ゲームとしての奥深さを出したかったからです。このことから、闘い方は人によってかなり差が出てくるでしょう」

初めてだらけのシステムのゲーム

――最後にこのゲーム全体を通してのセールスポイントをお願いします。

「このゲームは初めてだらけのシステムですが、その中でもアーティストリィモードという勝敗解決システムが今後注目を集めると思われます。これは、勝敗をHP（体力）で決定するのではなく、技量で判定するというものです。得点システムの詳細についてはまたの機会に説明したいと思いますが、ちなみにわからなくても1人プレイでは拒否できるようにしますので、ご安心ください」

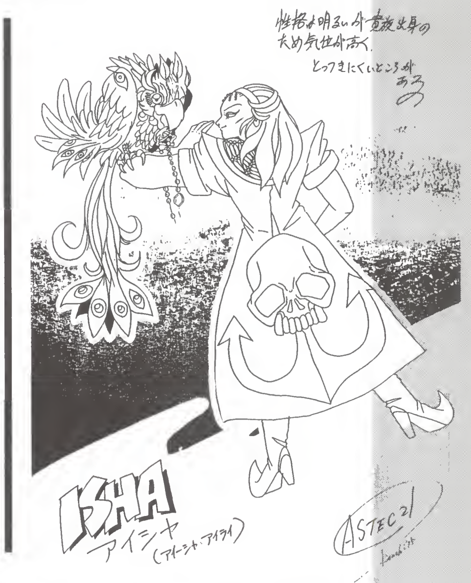




コンセプトはダンスミュージック！

サウンド担当、ジョー・リノイエ

神竜戦記のサウンドを担当したのは作詞・作曲、サウンドプロデュース、ボーカルプロデュース、CF音楽と幅広く活動しているジョー・リノイエ氏。今年から自身のバンド、D-projectを離れ、現在はソロとして活動中。中国の血を引き日本で生まれ、アメリカで近代音楽理論を学んだ彼が、中世ファンタジー格闘ゲームの音楽をどう作っていったのか。ゲームにおける音楽の意義を考えてみるのも時にはいいかもしれない。



既存の音楽をやるのではなくゼロからの出発点が好き

――音楽的なバックグラウンドから聞かせてください。

「4歳の頃からピアノをはじめて、それからずっと音楽と関わってきました。高校を卒業する時に、医学か音楽かという選択を迫られた時期もありましたが、結局大学もアメリカのバークレーを選びました。実は大学にいく1週間前まで迷ってたんですけどね。基本的にジャズ学校ですから、大学ではジャズ、いわゆる近代音楽を勉強しました。クラシックを別にした、20世紀に入ってからの近代音楽の理論を。既存の音楽ばかりやるんじゃつまらないですから。ゼロからの出発点というのが好きなんです。卒業後は、そのままアメリカに残って音楽活動続けようかとも思いましたが、僕は歌を歌いたいという気持ちが強かったんで、そうなると向こうはやっぱり人種の壁が厚いんですよ。それで、日本に帰ってきて、CFの仕事を中心にいろんな活動をしています。自分でもD-Projectというバンドをやってましたが、今年からソロとして活動することになりました」

「神竜戦記」は技術的な制約が少なかった

――今回「神竜戦記」のサウンドを担当されましたが、これは今までの活動とは一線を画した、まったく新しい試みといえますか？

「実は前からいくつも、そうした依頼はあったんですよ。いわゆる〝ファミコン〟という時代から。ただどうしても許容範囲が狭いですよね。音源…要するに例えばファミコンでは4トラックしかないとか。本当はこうしたいのにできないという。サウンドトラックなんていう引き算の世界は、それがいい意味での引き算ならいいんですけど、ただあまりにも制約を受けたりするとおもしろくないですから。今回の『神竜戦記』は技術的な制約が少なかったんですよ。僕の方もいろいろ技術的なことが分かってきたりして、そろそろやりたいな、と思ったところでこのお話がきたものですから」

――昔に比べてゲーム音楽の制作環境が技術的に向上したというわけですか？





「そうですね。昔だと先ほどいったように、4トラックとか8トラックしかなくて、そういう考え方だとコード弾いたら終わっちゃいますしね。そういう意味では今回はいろんなやり方ができましたし、今後ネオジオCDでもいろんなことができると思います。要するに、本当のレコーディングとゲーム音楽っていうのは、今までは完全に別の世界だったんですよ。それがだんだん、こっちでやっているものがゲームにも使えるようになってきた。例えば声なんかは前はまったく入りませんでしたよね。それが今では入っているのが当たり前で、その音質のサンプリングデータもあがってきたり。そういうところで頭を悩ませることがなくなってきたんですね。だからよりいっそう"音楽"ができるようになってきた。そしたらもう絵と合わせるだけと。そうなったらこれはもうCFと同じですから」

一から一緒につくりあげていく

――「可能性」を感じたということですか？

「そうですね。あと一ついえることは、ASTEC21さんの企画とか見てて、何か感じるものがあったんですよ。単純に"売ろう"という考え方はみんな持ってるわけですが、ASTEC21さんの場合は僕に今まで話を持ってきたところと視点が違ったんですね。"もっといいものを創りたい""自分の理想のものを創りたい"という。それが僕の"自分が納得できる音楽を作りたい"という考えと非常に合致したんですよ。"売る"ことを考えるのは僕も同じですが、あまりにそれだけになってしまうと…」

――ゲームの中で音楽の占めるウェイトについて、どうお考えです？

「まあ、音楽は完全に女房役でしたからね。ゲームいかんで音楽が生きるも死ぬも…という感じで。今も当然ゲームといったら基本的にはシステムや映像だと思うんですよ。でもその中で音楽の占める位置というか、影響力みたいなものが、少しずつでしょうが出てきていると思います。そういった状況で、一般の音楽畑の人間がどれほど貢献できるかということで、やってみました。ASTEC21さんもこれが初めて、僕も初めて作曲する世界。そういう意味ではこれから一緒にやっていくのは面白いかもしれないと」

――継続的に一緒に作っていこうと…。

「そうなんですよ。やっぱりやるなら一本だけやってさよならじゃつまらないし、僕は継続的なものを大切にしたいと思ってますから。すでに売れている人の曲をやる、というのもいいんですけど、一から一緒に作りあげていく、というものの比率も増やしていこうと思ってます」



絵のイメージに音をつけていく

――「ゲームを支える音楽」ということで、特に気にとめた点はありますか？

「いや、そんなにはないですね。普通の音楽と比べるより、むしろCFに近いです。ストーリー性、トータルのコンセプト…そういう統一性という意味ではアルバムのコンセプトメイキングというものを取り入れてはいますが、ただ基本ステージにこういう絵があってこういう感じなんだと、それをイメージして音をつけていく。それもループさせていくわけですから、どちらかというとコマーシャル的ですよね。アルバムとか曲とかってことになると、山が最後には完結するってのがありますから、つくり方を意識的にCFに近い形にしてますね」

ミスマッチがかえって魅力になっていく

――「神竜戦記」の音楽は、現時点で完成していますか？

「しています。全部で27曲あります。基本的に今回のコンセプトはダンスミュージックということで。メロディというよりは音情感、音のインパクトですから、そういう意味ではメロディメロディしてるわけではありません」

――このゲームは、ファンタジー色の濃いものですが、そのイメージとダンス音楽の組み合わせというのは、ちょっと意外な感じもしますが…。

「まあ、逆にファンタジーしちゃったら、ファンタジーファンタジーしちゃったら、つまんなかったんじゃないですか。この場合は実際、中で魔法をかけあったりしてるわけですから、そういうアクションシーンなどで壮大な感じにするよりは、もっと近代的にいってしまってもいいんじゃないかと。実際に見ていただければよく分かると思うんですけどね。ミスマッチと思われたものが全然ミスマッチじゃないって、音楽ではよくあることなんですよ。何度も見たり聴いたりしてミスマッチに慣れてくると、そのいびつさがだんだん魅力になってくる。それを逆利用する、ということでは今回は成功したんじゃないかと思います」

制約がない状況で作れてみんなに喜んでもらえれば

――今後音楽を担当してみたいゲームジャンルなどはありますか？

「いや、特にどんなジャンルというものは…。僕にとってCFとかゲーム音楽の魅力というのは、相手が欲していること、自分がやりたいこと、すべて総体的に一つのテーマにして、最終的にみんなに喜んでもらうこと。それと妙な制約がないこと。この2点ですね。そこが満たされるものであれば、どんなゲームでも構いません」

――最後に読者の皆さんに、「神竜戦記」のアピールを。

「そうですね、要は自分でプレイして判断して欲しい。逆にここをこうして欲しいという要望があったら、僕が知りたいくらいですから。自分の主観によっていろいろモノを作っていくわけですが、作りあげてから何を世に出し、何を出さないかは、結局ユーザーありき、バイヤーありきです。そこのところを僕は非常に大切にしていますからぜひ聞きたいですね。ただ、いいものができましたので満足はしています」



ポイントは四段階の必殺技
会心作のダブルドラゴン



コマンドと技の形状が類似しているレベッカの超必殺技

前号に引き続き、テクノスジャパンのダブルドラゴン開発インタビューをお届けする。今回は格闘ゲームのシステムについてを中心に、開発部長のK氏にお話を伺った。

コマンドを空振りで終わらせない

――格闘ゲーム全般のシステムについておききしたいと思いますが、現状ではどのようになっているのでしょうか。

「そうですね、難しいコマンドを駆使して技を出すというのが通例だったんですが、最近になってやりやすくなったように思います。コマンドが空振りで終わらないように。だから今まであまりゲームをやっていなかった人たちへの導入部にもなりますね」

――難しいシステムが簡単になりつつあるという傾向の理由は何でしょうか。

「お客さんの層を広げていかなければならないというのがまずあります。年齢層も低くなっていますし。あと、テクノスジャパンでは新しい社員が年々入ってきますが、みんながみんなゲームがうまい、というわけではなくて、チーム全体として考える場合、多数決というか、まあいろんな人の意見が取り入れられるようになったんでしょうね」

とにかく必殺技を出したい！

――そうした格闘ゲーム全体の流れがある中で、ダブルドラゴンはどのような位置づけになるのでしょうか。

「ダブルドラゴンを開発する頃は、まだシステムが難しくなりつつある時期だったんですよ。それで自分たちはダブルドラゴンをわかりやすくというか、簡単にするためのことを考えました。ただコマンドだけをどうしようっていうんじゃなくて、技そのもののシステムを構築しないとそれができないんじゃないかと。それはやりながらわかってきたことなんですが。一ついえることは、うちの場合通常技が不明確なんですよ。普通はパンチとキックがわかれていますが、うちはレベルを1、2、3、4と四段階にわけて、徐々に強くなる、と。弱いものは速く、強いものはスキが大きかったりするわけなんですが、それはなぜかというと、パンチキックの明確さではなく、お客さんに必殺技を出してほしかったんですね。いちばん初めにお金を入れるお客さんに必殺技を使ってもらいたい。それができないがためにプレイできないというお客さんを、なんとかクリアできないかと。それで必殺技も四段階設けることによって、出しやすくしました。何もしなくてもボタンを押せば一応技は出るんですが、とにかく必殺技を出したいという希望は間違いなくあるわけですから。それでそのうえに超必殺技がある。これも条件がわかればすぐ出せるようになっています。またそのうえに難しい技があるんですが、それを入れないと1つのゲームとして納得できないというようなことになるわけで、それがコンビネーションなんですが。コンビネーションをつなげる方が相手に対するダメージは大きくなりますが、それはどういう状況で何が出るかというよ



ダルトンの超必殺技は2つのボタンを連打しているだけで出せるので簡単だ

うなことがわかってないとできない。そこで改めて通常技に戻ってくるんです」

技をどうつなげて組み立てていくか

——ダブルドラゴンに限らず、システムの簡略化は今後も続くと思われますか。

「そうですね、自分は判断はできないんですが、お客さんはそれを望んでいると思います。技が簡単に出てしまうと飽きられてしまうという怖さは当然あるわけですが、自分たちのつくったものを百パーセント遊んでもらいたい、と。その中で、お客さんはコンピューターや友達との駆け引きによって楽しむのであって、作り手の方が、そういう部分で線を引いてしまってはいけないと思うんですね。こちらはすべてを与える、その中でお客さんに自由にゲームを楽しんでいただく、というスタイルにしていきたいんです。今ある技を、どうつなげて組み立てていくか、ということに一つの遊びを見出だせるようになれば、それができるんじゃないかと考えています」

技とコマンドのイメージを一体化させる

——前回のインタビューで、格闘ゲームのシステムはまだ完成していないと伺ったのですが、どのような形態を理想とされているのでしょうか。

「ある程度のヒットをおさめる、という結果論にならざるを得ないんですが、自分が一つ思うのは、シューティングゲームなんかはある意味で確立されたものがあるようですが、いろいろ他にやり方もあるだろうし、一つの方向にまとめるものではないということです。ですから今これだけのコントローラーの中で何種類もの方法は間違いなくあって、これだけの格闘の種類があれば、完成されたと思うゲームもないわけじゃありません。その枠の中で、もっと理解されやすいものだとか、それにする意味のあるものは残っていくんじゃないかと思います。例えば6つのボタンがあるゲームというのは、間違いなく6種類の攻撃ができることが明確化されているのと同じですから、一つのボタンでいろいろなことができる、だからわかりやすいんだっていうこととは違うと思うんですよね。だからボタンの数を少なくするのが明確さにつながるとか、またボタンがあるからそれで分けられるとか、可能性はいろいろあると思うんですが、いちばん重要なことは、技とコマンドのイメージが合うかどうかということですね」

——それはゲームをする人にとって、大切なことですね。

「コマンドと技そのものの動きのイメージというものが、プレイヤーの気持ちの中で一体化するものがあると思うんですね。それがないとそのコマンドは生きないので。わかりやすくするために、共通のコマンドっていうのがどうしても出てしまうんですけど、力を出して殴ったり蹴ったりというのは根本的に似たところがありますので、その範疇の中で吸収できればと思っています。お客さんが素直にそのイメージで操作できる技、というものになってなければ、やっぱり納得いかないんじゃないかと。それがあってこそ、ですから」

——各個人によってコマンドのイメージに違いは出てこないのでしょうか。

「そうですね、表示は結局レバーの矢印の方向とボタンで行うんですけど、自分たちの考えているところでは、下をグルッとまわしたらとか、グッとためて相手に向けて同時にボタンを押すというような感覚でとらえられるようにしたいんですね。デジタル的ではなくアナログ的なイメージというか。そこにいるキャラクターをマリオネットのように動かす、リモコン操作するのに近いような、それによって一体感が生まれるという。それである程度わかりやすくなればいいな、という感覚なんですが。あとはコマンドそのものが基本的に入りやすいことでお客さんが理解されれば、その中で納得できるんじゃないかなと」

ダブルドラゴンは百の出来

——やはりお客さんがどのようなものを求めているか、ということをポイントに開発されるのでしょうか。

「自分たちで判断できる基準というものがあると思うんです。なぜこのダブルドラゴンがこの操作になって今この形になっているかという。結局このうまいお客さんに合わせようとか、この人に合わせようとかいうことをはっきりいって考えていないんです。全部判断は自分たちを基準にしていますから。自分たちが完全におもしろいと思って納得して遊べるレベルでなければ、それはお客さんに与えられないだろうし、納得していただくこともできないだろうと。だからまず自分たちが納得いくというのが第一条件であって、気持ちのうえでいろいろなお客さんのことは考えていますけど、最終的に自分たちがこれで満足なのか、ということだけなんですよね。自分たちの基準で判断して（ダブルドラゴンは）百に近い出来だと思っていますが。今ある格闘ゲームの中でいちばんやりやすいと」

——やりやすさ、という点では画期的なものがありますよね。

「このボタンの操作の流れというのは今までなかったんです。でもそれでもわかる、と。実際にはこれはすごい冒険だったんですよ。パンチとキックが分かれていないということに関して、まあ中の人間はやっているうちに馴れてしまって、あんまり気にしなかったんですが。パンチとキックだけではなく、必殺技すべてが四段階のレベルを持つということも、今までまったくなかったと思います。ですからその部分は今後も活かしていきたいと思います。これはまあ、ネオジオが4つのボタンのシステムだというところからきているんですけど、やはりネオジオでやる以上、そのハード、コントローラーを本当に使い切れるような形にしていきたいと思います」

——大ヒットを期待できる作品ですね。

「ダブルドラゴンは他のゲームとはまったく違うものになったと思います。ちょうどハリウッドでダブルドラゴンの映画が制作されまして、それだけにキャラクター性はもちろん、すべてがアメリカのアップライトを受けていて、日本中心じゃないんですね。日本でいいものも外国ではダメだったり、その逆もあります。例えばモータルコンバットなんかはアメリカでは大ウケしましたが、日本ではあまりふるいませんでしたからね。日本はとにかくゲームしておもしろいものがうけますが、海外は違うわけで、その辺を踏まえてすべての人たちが受け入れるものをつくりたいと思います」



ネオジオ声優名鑑Vol.1

あのキャラの声は一体どんな人がやっているんだろう？　そんな素朴な疑問をおもちの方のために、我がネオジオフリークがとっておきのコーナーを用意しました。
夢をこわすんじゃねえ、というあなた、案ずることなかれ!!

①演じたネオジオキャラ②出身地③誕生日④血液型⑤声優歴⑥趣味・特技



矢野栄路

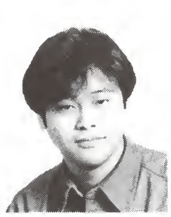
（やの・えいじ）

①右京②大分県③1965年４月25日④A型⑤８年、テレビ、ラジオのナレーション、舞台役者としても活躍⑥芝居、料理（中華、イタリア系）

気に入ってるキャラは、まず、右京。なぜって？　自分に一番近いキャラだったから（ウソ）。僕にはちょっとかっこよすぎたかな（笑）。
声づくりの点では、不知火幻庵が一番楽しめた。気に入ってるという点では一番かも。
役をもらって、どんな声にしようかな、って考えてたんです。SNKの方が出してくれたコーヒーをちびちびのみながら……。
そしたら、飲みそこねちゃってね。「ケポッ！」って、変な声が飛び出た。それがヒントになったんです。イメージは高知に住んでいる僕の友人。
PS. 芝居も観にきてね。



橘右京

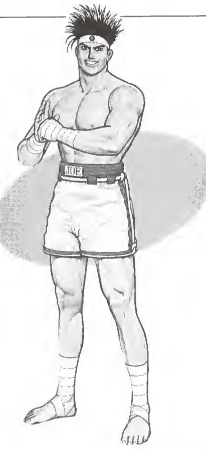


檜山修之

（ひやま・のぶゆき）

①ジョーヒガシ②広島県③1967年８月25日④A型⑤アニメ“幽霊白書”の飛影、“キャプテン翼”の日向小次郎など多数⑥歴史

これまでのアフレコしたキャラは、ジョーヒガシを含め、どれも気に入っていますが、その中でも、初レギュラーだったコロリンの“シンドローム”が特にお気に入り。２枚目と３枚目の役の使いわけがやれて楽しかった。
PS. 初ソロアルバム「PROTOTYPE」が６月１日に出ました。買ってね！



ジョー・ヒガシ



前塚厚志

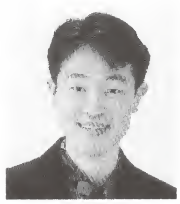
（まえつか・あつし）

①狂死郎、ラルフ、和狆②大阪府③1962年３月19日④A型⑤11年、テレビ、ラジオのアナウンサーとしても活躍⑥作詞・作曲・アレンジ、パソコン、鉄道模型

やっぱり、真サムライスピリッツのニコチン（カタカナで勘弁！）。
色々やらせていただいた中でも、自分に一番ピッタリのキャラクターだったと思うし、自分に最も近いキャラクターでもありましたね。
将来、我が子が成長した時、「あのニコチンはお父さんなんだよ」と教えてやれる日がくるのが楽しみです。



花諷院和狆



臼井雅基

（うすい・まさき）

①覇王丸、リョウ②奈良県③1964年10月８日④A型⑤７年、ニュース番組などでも活躍⑥バンド活動（担当ギター）

特に気に入っているのはサムライスピリッツの覇王丸。　敵には強いが、女には弱い。おまけに無類の酒好き。ホントに自分そっくりで、こちらが照れてしまうぐらい。
だからかな？　声づくりはこれといってやっていません。地声です（ナマの私です!!）。
やや、一本気な性格がキャラクター的には“損”かな、と思う覇王丸ですが、いい奴なんで、応援してやってください。



覇王丸



稲毛一弘

（いなげ・かずひろ）

①ガルフォード、ロバート②香川県③1967年７月７日④O型⑤３年⑥趣味はアメフト観戦とスノーボード、特技はディスコDJ

まずは、サムライスピリッツの“ガルフォード”ですね。このキャラクターのおかげで女性のファンができた（笑）。
でも、ビデオでナコルルと共演したら「生駒さん（ナコルル役の声優さん）が稲毛さんの彼女なんですか？」という手紙がきたのには、びっくり。
あと捨てがたいのは、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94のアメリカステージのレフリー、“クールガイ”。
あの雰囲気、動きのファンキーさがサイコー。僕の大好きなブラックミュージックに通じるものがある。けっこう気に入っています。



ガルフォード



生駒治美

（いこま・はるみ）

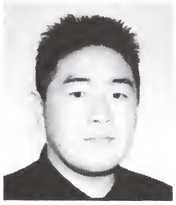
①ナコルル、シャルロット、キング②大阪府③A型④××年２月５日⑤３年⑥スキー、スノーボード、ダイビング。Macにも凝っている

一番気にいっているキャラはブルー・マリー。作詞して、歌も歌ったせいか、目でみることのできるブルー・マリーだけじゃなく、一歩踏み込んだ彼女に出会えたような気がする。だからかな、親友みたいに思えちゃう。
彼女のことを考えると、ダイヤモンドダストを連想するんです。外見は勝ち気な色っぽいハードボイルドなんだけど、一途でピュアな部分も同時に持ち合せている。これが私の追い求める女性像!!
でも、ナコルルはギュって抱きしめたくなるくらいかわいい。ゲームする時も必ずナコルルでやっちゃう。やっぱり大好きなキャラ!!
しかもナコルルの声はけっこう調子のいい時にしか出ないんで、彼女は宝箱に入っちゃうぐらい大切な存在です。



ナコルル

●8月8～10日〝Group午前8時の太陽〟公演決定!出演 生駒治美、ほりえかおり、島よしのり、矢野栄路、野中政宏、稲毛一弘（予定） 詳しくはT．T．B06（441）6318まで

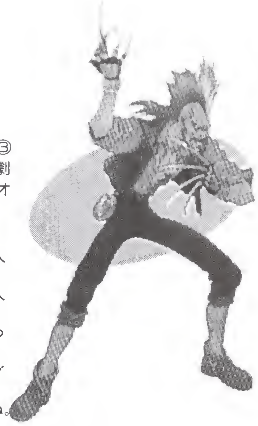


桂一雅

（かつら・かずまさ）

①勝男、ジャック②東京都③1970年10月31日④A型⑤演劇など多方面で活躍中⑥カラオケ

ジャック



今まで演じたキャラは、どれも皆、同じくらい好きです（目に入れても痛くない！ホントだよ）。

声優として、一番嬉しいことは、自分のキャラが、プレイする人に可愛がられ、末長く愛されること。

皆さんのとびっきりの愛情（？！）を、期待しています（こつついキャラもいるけど、みんないい奴ですよ）。

最近、嬉しかったことは、某雑誌の人気投票で勝男がランキングされたこと！ 自分の分身みたいなものなので、なんだか、照れくさい感じもするんですが、やっぱり、これ以上の喜びはないですね。



島よしのり

（しま・よしのり）

①テムジン、如月影二②大阪府③1955年7月20日④A型⑤17年⑥演劇、フォークギター

テムジン



なんといっても龍虎2の〝テムジン〟。勝利の後のセリフがたまらなくいい。

『勝ちダス勝ちダス、やったダス』

〝テムジン〟はゲーム界の田中邦衛だ!!

これは、余談ですが、ゲームの仕事をはじめて、やっと、娘（5才）が私を尊敬するようになりました。チャンチャン。



尾形直紀

（おがた・なおき）

①城所剛②大阪府③1972年8月21日④O型⑤声優の他に特殊メイクもこなす⑥造型、カラオケ

城所剛



大阪出身の僕は、関西弁が大得意（？）なので、剛のアテレコはとてもやりやすかったです。

しかも、楽しかった！浪花のド根性男、剛はほとんど僕そのもの。たいして役つくりをする必要もなかった。思いっきり、地のまま暴れただけなんです。

特に、スカッと相手をはね飛ばす、豪快なゲタ攻撃は僕のお気に入りです。

でも、勘違いしないでね。僕自身はいたっておとなしい普通の人間なんですから（笑）。



野中政宏

（のなか・まさひろ）

①草薙京②広島県③1968年10月15日④A型⑤2年⑥モータースポーツ観戦

草薙 京



SNKではじめて担当したのがザ・キング・オブ・ファイターズ'94の〝草薙京〟。しかも、京クンの誕生日は父の誕生日と同じで、12月12日。

だから、京クンには、とても親近感をもっています。'94の録音の時、「あしたのジョー」と「デビルマンの変身前」のイメージで、ということだったんで、自分なりに解釈して、「クールでナイーブな尾崎豊のように」仕上げてみました。 そして、今回'95の録音のこと。「京の声はもう少し高かったと思うけど……」SNKの方がぽつり。「そう、マッチ（近藤真彦）ような声で！」

さすがにガックリ。そうか、俺の声はオザキじゃなくて、マッチだったのか～っ。



ほりえかおり

①ユリ・サカザキ②大阪府③1971年7月12日④A型⑤多方面で活躍中⑥演劇鑑賞、スキー、水泳、散策

ユリ・サカザキ



いつも元気なユリちゃんに励まされながら、録音しています。

ちょっぴり声の調子が悪い時でもスポーツ万能、スタイル抜群のユリちゃんをみると私自身もパワーアップするから不思議！

最近で一番印象に残っているのはビデオの録音で、ナコルルと舞ちゃんと3人で漫才したこと。あれはムチャクチャ楽しかった！これを機に3人でお笑い界に進出しようって話しが出たぐらい。

とにかく、ユリちゃんと仕事をする時は楽しいことばかり。そして、気になるのは、ユリの恋のゆくえ。皆さんも応援してあげてね！



福井玲子

（ふくい・れいこ）

①アテナ②大阪府③1963年7月16日④B型⑤主にCM、ラジオで活躍⑥バンド活動、三味線、テニス

アテナ



ゲームソフトの声をやったのは、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の〝アテナ〟がはじめて。

以前、太極拳を習っていたことが功を奏し（？）、実際に戦っている気分になってアフレコすることができました。

しかも、「アテナの歌」まで歌わせてもらって、感激！難しかったけど、ひじょーに楽しい録音でした。

〝アテナ〟は強いうえ、かわいーキャラでもあるので、 強い女に憧れる私としては目指すところでもあります。



風間拳

（かざま・けん）

①風魔小太郎、李海灌②東京都③1972年11月28日④O型⑤精力的にイベントなどをこなす⑥体を動かすこと、カラオケ

風魔小太郎



韓国語のアテレコは勉強になりました。

フウマは、今までのキャラと性格が違っていたので、かなり悩みましたね。

ゴザル言葉なのに、なんで掛け声は〝オラァ〟なのか？！なんて。（俺も変なことで悩んでいるなー）

結局、緊張していて、おおマヌケ状態になってしまいましたが……。ばくれつはっけえぇぇ!!は気に入っています。

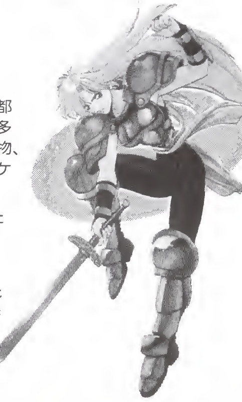


石井康江

（いしい・やすえ）

①キサラ、ジャンヌ②東京都③1972年12月25日④A型⑤多方面で活躍中⑥読書、編み物、ねこウォッチング、カラオケ

ジャンヌ



キサラは本当に天真爛漫なおてんば娘。そこで、アフレコの時には、彼女になりきって、恥ずかしげもなく「サッカー！サッカー！」と挑発ボイスを大声で連発!!

しかし、録音の後、「石井さん、本当にキサラみたいだったよ。あんなスラング平気でガンガンいっちゃって」との声。その時はじめて知ったのです。サッカーという言葉が、とても乙女が口にできる言葉でないことを……。

NeoGeo News

発行所　〒112 東京都文京区水道2-13-2-201㈱芸文社 分室
発行人　浦平衛
発行No.　通巻2号

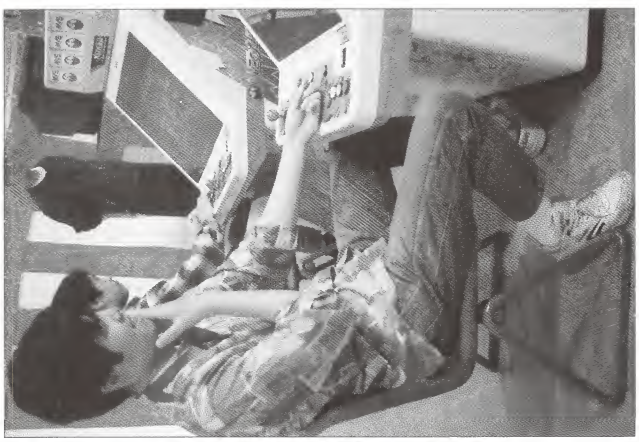
ネオジオフリークが準優勝!!
～「餓狼伝説3」ゲームトーナメント

「餓狼伝説3～最強王座争奪戦～」と題するゲームトーナメントが5月13日、港区六本木の日本ケーブルテレビジョンの5Fスタジオでおこなわれた。

ゲーム雑誌編集部部門、一般ストリートゲーマー部門にわかれて対戦し、それぞれのブロックの優勝者が決勝戦をおこなうという方式で、全体の優勝者にはトロフィーと賞金20万円、準優勝者にもトロフィーと賞金5万円が贈られるというもの。会場のスタジオは開始前から出場者やギャラリーたちでほぼ満員の状態。舞やマリー、テリーなどのコスプレをした女の子も登場した。

この大会にはネオジオフリーク編集部からもモリスケが出場。





自信のほどは「ちょっとだけ」などといっていた彼は、ボブ・ウィルソンで他誌の強豪に勝ち抜いていき、見事ブロック優勝を果たしたが、惜しくも「賞金20万円で借金を返したい(?!)」というアンディ使いの一般部門優勝者に決勝戦で敗れた。

主催のサイトロン・アンド・アート株式会社では、CDで好評の1500シリーズと同じ価格の千五百円ビデオの制作を予定しており、そのテストケースとして「餓狼伝説3」の攻略ビデオが決定。今回のトーナメントはそのために収録された。ビデオは対戦のおもしろさを強調した内容になると思われる。



「超人学園ゴウカイザー」のコスプレイヤー大活躍!
～コスパinGOLD3

ゴールデンウィーク中の5月5日、港区海岸のゴールドで第3回「コスパ」が開催された。

内容はアニメソング中心のコスプレダンスパーティーで、ノンアルコール、フリードリンク。コスプレコンテストのほかに、ダブルドラゴンのゲーム大会やマジックショーもおこなわれた。
（関連記事－24ページ）

このところ「超人学園ゴウカイザー」のコスプレイヤーたちががんばっている様子で、今回のゴールドでもかなり完成度の高い「シャイア」と「かりん」が登場した。大張正己デザインのキャラはちょっと小物制作が大変そうだけど、完成すれば超カッコイイ。これからやってみようと思う諸君、さてどこまで近づけるか!? テクノスジャパンの担当さんから「おすすめ『紫紅京介』のコスプレには、必ず〝木刀〟と〝紫色のピアス〟を忘れずにね。これがないと熱血硬派くにおくんになっちゃうから。ハハハ…」とのコメントをいただいた。

ゲームの「超人学園ゴウカイザー」も、もうすぐゲーセンに登場する。倒した相手の必殺技を受け継いでいく新システム

「必殺技トレースシステム」をうまく使いこなせば、なんと百通り以上のマイキャラが設定できるのだ。詳細は来月号の特集で！

ASTEC21ネオジオ参入 第1弾「神竜戦記」発売間近！

昨年6月に産声をあげたASTEC21が、格闘シューティングともいうべき「神竜戦記」を制作していることは、本誌記事などでご存じのことと思うが、企画のI氏からそれについてのコメントをいただいたのでご紹介する。

「今回はこのゲームの出所に迫ってみたいと思います。

……と大きな前振りを置きましたが、半分以上はこの記事を書いている私、企画マンIの独創（独走?!）で始まったものだったのです。

というのもこの会社が建つ前、日頃からゲームセンターにある格闘ゲームを見て『なぜ魔法もののファンタジー格闘ゲームがでぬ?!』と思いつつも、『このネタはひょっとして！』と思った私は長年テーブルトークRPGで培ってきたアイデアをもとに、『神竜戦記』の企画を煮詰めていたわけですが、そんな私にある日、天の声がかかったわけです。そして、この企画に賛同してくれる方々を集め、制作に入った次第です。

内容に関しては残念ながら業務用ということでなかなかRPGの雰囲気は出せませんでしたが、魔法というこだわりはかなり出せていると思っております。

今回煮詰まりきらなかったアイデア等は、さらなる努力を積んで次回作以降に反映させていこうと思っております。

なお、機会があればRPG好きにはたまらない裏設定の発表やユーザー方による世界設定の拡大などもやってみたいと思っております」。

これは期待できそうだ。



NEO・GEO CD LIVE TOUR III 収益金寄贈先のご報告

株式会社SNKは、同社が全国7大都市にて開催した「NEO・GEO CD LIVE TOUR III」の際に、ゲームグッズの販売やゲームのチャリティー台を設置しておこなった「阪神大震災チャリティーイベント」の収益金4百57万2千7百49円を毎日新聞社会事業団が募集している「阪神大震災こども救援募金」に寄贈した。

この「阪神大震災こども救援基金」は、震災で被害を受け今後の生活や教育に不安を感じているこどもたちのメンタルケア等の費用にあてるほか、「希望奨学金」という制度を設立し、震災で親をなくしたり親が障害を負ったために就学が困難になり、経済的支援を必要としている高校生と大学生を対象に希望奨学生を募集し、返済の必要のない奨学金を給付するなど、子どもを対象に様々な援助をおこなっている募金。

なお募金は下記で引き続き受けつけている。

〒530-51大阪市北区梅田3-4-5 毎日新聞大阪社会事業団（郵便振替：00970-9-128891）Tel 06-346-1180

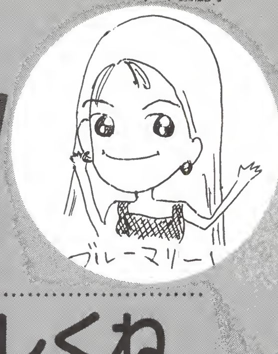
「サムライスピリッツ」シリーズが、3社の新プロジェクトからオリジナルRPGとして登場！

株式会社フジテレビジョン、株式会社アサツーインターナショナル、株式会社SNKの3社が、ネオジオCDゲームソフトを共同開発することになった。

このプロジェクトからのソフト開発第1弾は、「真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝（仮称）」。'95年末に全国一斉発売する。

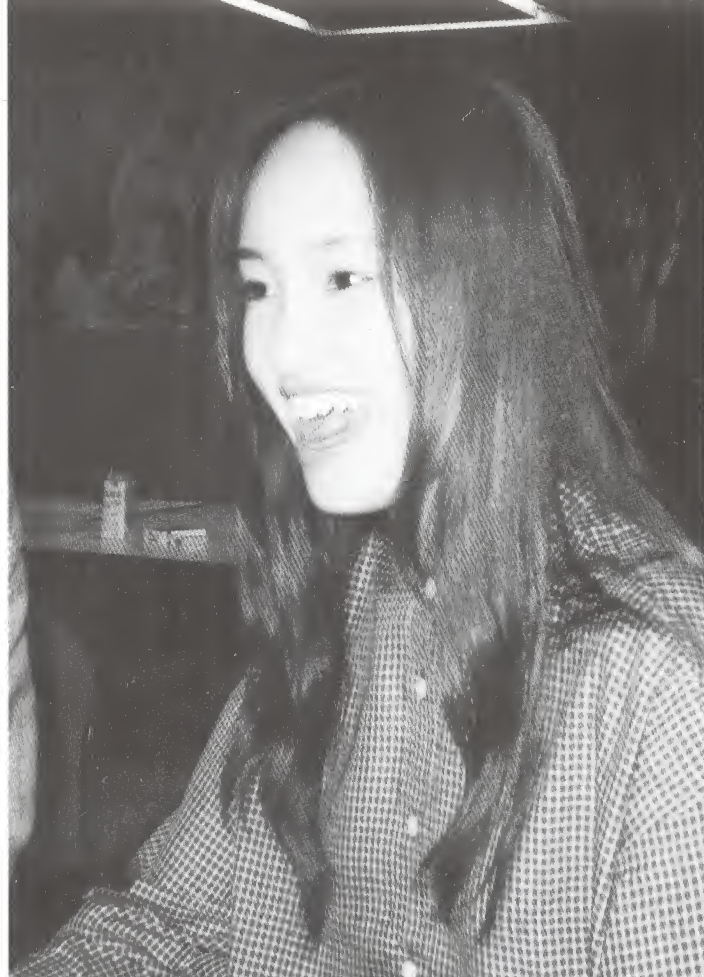
これはフジテレビのエンターテイメントの企画・制作力、アサツーインターナショナルのメディアアコーディネイト力、SNKのゲームソフト開発力といった、各企業の持つ特徴とノウハウを結集させ、マルチメディア時代に向けた新しい形態のソフト開発プロジェクトとして位置づけされている。

イラスト／千葉麗子



第1回 チバレイのゲームウォッチング

連載スタートよろしくね



みなさん、こんにちは！チバレイです。今回から連載を始めることになりました。よろしくね。

ネオジオフリークの読者のみなさんなら、きっと、この前のネオジオCDライブツアーにも来てたよね。どうだった？

チャムチャムやナコルルは結構薄着で寒かったけど、ブルーマリーのコスプレは皮ジャンのおかげで結構快適だったよ。チャームポイントのおへそも出せたしね。

女の子ならやっぱり料理ぐらいできなきゃ

最近、チバレイはパソコンやゲームの他に料理にもこってるんだ。女の子ならやっぱり料理ぐらいできなくちゃね。

チバレイママにお鍋やフライパンも新しいの買ってもらったし、ついでに〝ひとめぼれ〟も送ってもらっちゃった（チバレイの田舎はお米のおいしい福島なんだよ）。

ウニとトマトのスパゲティーって食べたことあるーっ？チバレイ、この間作ったんだけど、すご〜くおいしかったよ。ちょっと高かったんだけど、ふんぱつしてウニをたくさんいれたのがよかったみたい。

でも、料理してると、早く結婚したいなあ、って思ったりもするの。

よく思い出すのが前にローマでみた結婚式。コロシアムの近くの通りだったんだけど、馬車に乗って結婚式挙げてたんだよーっ。花嫁さんすっごくキレイだった。

あんなきれいなところで、真っ白なウエディングドレス着て、馬車に乗りたーい。その時、そう思ったの。いつか夢を果たしてやるぞー！

迷信なんて信じない 黒猫は幸せを呼ぶ！

チバレイは今、猫を飼っています。小さい頃から犬を飼ってたんで、犬も好きなんだけど、最近、猫に興味を持つようになったの。

犬は人のいうことをよくきくけど、猫ってわがままで人のいうことなんて全然聞かないっていうじゃない。なんかチバレイに似てるなーって思って……。

飼ってみると、ほんとうにわがままで気まま。かわいくないやつ！って思ったりもする。でも、なんとなく自分に似てて、やっぱりかわいくってしようがない。

ひとりで留守番だってするし、いいところもたくさんあるんだよ。

今、3歳なの。オスで、名前はラッキー。隅から隅まで真っ黒な正真正銘の黒猫なんだ。

昔、ヨーロッパで〝魔女狩り〟があったでしょう？チバレイが歴史のなかで一番嫌いな事件。黒猫は不吉で不幸を呼ぶといわれて、黒猫たちがいっぱい殺されたの。体のどこかに他の色が入っていたら助かったんだけど、全身真っ黒の猫はみんな殺されちゃったの。おかしいよね、ただ真っ黒っていうだけで殺されちゃうなんて……。

チバレイは不吉を呼ぶとかそういう話大っキライ！迷信なんかも全然信じてないしね。でも、やっぱり少しは気になるじゃない。

だから、チバレイ、ママにいったの。「今度飼うことになった猫、真っ黒なんだよ」って。そしたら、チバレイママがこういってくれたの。「その猫、きっと幸福を呼んでくれるわよ。他ではどうだか知らないけど、ママのまわりでは昔からずっとそうなの。ママを信じなさい」って。

チバレイ、すごくうれしかった。だから、ラッキーって名前をつけたの。そしたらね、ママのいう通りなの。ラッキーがきてから、私のまわりで本当にいいことばかり起きるんだ。

チバレイの今、一番の宝物はラッキーです。動物っていいよ。一緒にいるとなんとなく心が優しくなる。チバレイ、動物嫌いの人って大キライ。人間じゃないね、悪いけど。

最後にチバレイから一言。迷信なんか絶対信じちゃだめだよ。

餓狼には思い出が一杯 お気に入りはアンディ

今回のおすすめゲームは餓狼伝説3！みんなはもうやったかな？

チバレイは餓狼2、餓狼スペシャルとアンディを使っています（アンディしか使えないんじゃないかって？そのとおりーっ）。

餓狼3では、アンディは空破弾がなくなっちゃったし、技も少し出し方が変わったけど、やっぱりチバレイはアンディ。

新キャラも出たことだし、ブルー・マリーとかボブ・ウィルソンなんかも使ってみたいなって思ったりもする。でも、やっぱりチバレイはアンディ。

後は、スウェーラインに慣れるだけ。慣れるまでは難しいけど、ライン移動さえ覚えてしまえば楽。飛び道具がきてもライン移動で逃げられるしね。

実は今、妹と猛特訓中。だって、この前のネオジオCDライブツアーの時、対戦で負けちゃったから、くやしくて、くやしくて……（ちなみに妹は不知火舞使いだよ）。

餓狼スペシャルのテーマソングを歌ったり、舞のコスプレもしたりと餓狼シリーズはチバレイにとって思い出深いゲーム（SNKさんとも会えたしね）。練習してうまくなって、またみんなと対戦したいな。

じゃ、みんなまたね。お手紙待ってるよ。質問や悩みも受けつけます。ネオジオフリーク編集部〝チバレイ〟まで。



●千葉 麗子（ちば れいこ）
1975年1月8日生まれ。福島県出身。B型。'91年、ティラノスレーシングマスコットガールとしてデビュー。無類のコンピューター好きで有名。

読者の広場

新コーナーがいよいよはじまる！みんな、どんどん投稿するのだ!! パンチ、パンチ、パンチ！

発刊から1ヵ月経っても、みんなから送られてくるハガキがまったくとぎれません。本当にありがたいことです。

今後も充実した誌面をお届けしていきますので、どうぞ期待していてください。

さて、今回の読者の広場は、発刊号の発売直後から送られてきたおたよりや、キャラへの想い入れを手紙にした「キャラレター」、さらに「Q&A」や「メーカーへの要望」などみんなの意見を満載だ!!

また、今号もP110で投稿規定を紹介していますので、その内容を読んで気になる企画があったらバンバン投稿してくださいね！

一部情報に遅いものがオフィシャルなのに…！

発刊号を読みました。内容自体はなかなかよかったと思いますが、オフィシャル情報誌なのに一部の記事（餓狼伝説3の攻略など）に、他の雑誌より情報が遅かったものがありました。

読者としては、「オフィシャル」という名からどこよりも早い情報が載っていると思って買っている人もいるでしょうから、今後はそのへんのところをきちんとして欲しいと思います。

他の部分はだいたい満足しましたが…。

●S・Mさん（栃木県）

編：情報の早い遅いなど、現状まだきちんと整備できていない部分もありまして、読者のみなさんには迷惑をおかけしてます。今後は少しでも早い情報をお届けできるよう努力していきますので、長い目でみていてください。（K）

嬉しかったジョーの大きなポスター！

とうとう出ましたネオジオ専門誌。こういう本を待っていました、私!!

このボリュームで580円は格安だし、記念すべき発刊号がジョーの表紙なんて夢のようですね♡大きなポスターもジョーだし♡なぜかいつも脇役扱いで悲しかったので、これは嬉しかった！

…お願いですから、ずーっと[2]発行し続けてくださいね！私もバンバン投稿します♬

●S・Yさん（北海道）

編：いやあ～ありがとうございます！　こんなにもホメまくっていただくと、これから手抜きができなくて嬉しいんだか悲しいんだか…（嬉しい♡）ジョーのファンだなんていうのもお目がたかい！

これからもジャン[2]バリ[2]投稿して下さいねっ！（恭）

内容はとても良かったがジョーのキャンセル技…！

発刊号を買いました。とても良かったです。でも、少し気になったのが、僕がよく使ってるジョーの技でキャンセルのかかる技が載ってなかったり、それから、双角の声優さんの名前がなかったりした部分です。

ネオジオの本なんだから、そういうのは正しくやってほしいと思う。ポスターはすごく良かったです。

●PN／ぢょー東さん（群馬県）

編：申し訳ありませんっ！　ちなみに、ジョーのキャンセ



●PN／浦川ぴっけ（埼玉県）　ありがとうございます！　K.O.F.'95でも登場確定？　のイギリスチーム、いまから楽しみっスね！



●PN／孫明・S（埼玉県）　超カッコイイッスぅー！　ギース様と山崎も怪獣映画のポスターみたいでシブイ！



●PN／景徳鎮（埼玉県）
龍虎の拳がお気に入りのようですね。「3」はポリゴンとかいう噂がありますが情報を入手次第お伝えします。



●PN／檜山飛鳥（大阪府）　山崎も今号でバッチリ載せてますんで…。EDは載せられなかったけど、潜在能力のコマンドを載せてますので！



●PN／森村そよぎ（埼玉県）
うそギャルフォードですか（笑）？
覇王丸で16人抜きとはなかなかの強者ですね。しかも負けたのがナコルル…。

ル可能な技のフォローですが、近距離の立ち弱&強パンチ、しゃがみは基本的に全部キャンセル可能ですが、強パンチは一発目のみ可能。対オーバースウェー攻撃は全部可能、クイックスエー攻撃も可能、といった所です。
また、双角の声優さんは、山崎竜二と同じ石井康嗣さんという方です。今後も、これまで以上に間違いを無くす努力しますので、見捨てないで下さいネ（弱気）。（恭）

近頃、急増のボブ使いおかげで財布はからっぽ…

『餓狼伝説3』で、発売直後は少なかったボブ使いが、強いことが分かってから激増して頭にきます。強いせいもありますが、何より勝ち台詞の「あなた、出直して下さい」というのがマジでむかつくのです。それでムキになって何度も乱入するのですが、たいてい負け続けてしまい、気付いた時には財布の中身がすっからかん。最近はろくに飯も食べてません。
●PN／山田いちゃもん（栃木県）

編：確かにボブは強いんだよね。我が編集部員の一人もボブを使って、サイトロンアーツ主催の『餓狼伝説3』大会のゲーム雑誌編集部部門優勝してしまうぐらいだもの。そりゃー、プレイヤーの実力があってのことだけど、やっぱりキャラの自力の差は圧倒的だよね。
やはりここは地道に特訓し、対ボブ用の攻撃パターンを研究してみてはいかがかな。「エッ！」そんなこととしてたらまたお金が無くなっちゃうって！　これまた失礼しました。（片）

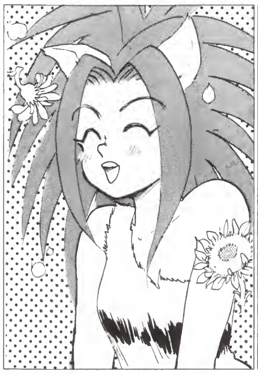
ネオジオフリークには古いゲームの攻略も希望!!

ビューポイントのロムカセットをさんざ探し回ってやっと見つけました。定価の2万5千円だったのですが、迷わずゲット！　現在ハマリ中です。でも下手の横好きゲーマーのぼくは、いくらやってもクリアできません。トホホ…。
ネオジオフリークで昔のゲームの攻略をすることはないのでしょうか？もしやるのであれば、ぜひビューポイントの攻略をお願いします。
●PN／びゅうぽ（東京都）

編：オールドゲームの攻略ですか。そりゃ、我が編集部内でもコーナーを作ろうという声は少なからずあります。
そのうち検討しようと思っていたんだけど、忙しくて忙しくてそれどころではなくなってしまい、今までズルズルときてしまったというわけ。何はともあれ分かりました。近いうちにオールドゲームの攻略コーナーを開設しましょう。一回目が『ビューポイント』かどうかは分かりませんが、コーナーを開設することだけは約束します。他にも攻略してほしいゲームがあったら、ハガキでドシドシ送ってきてください。（片）

ネオジオ専門誌だからこそマイナーなものも！

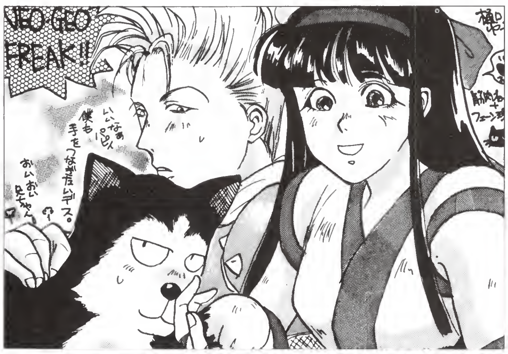
遅ればせながら、ネオジオフリーク創刊おめでとうございます。ゲーム誌につきものの誤植も思ったより少なく（発刊号だから?）、紙も良くて、なかなかナイスでした。
ところで、「NEO・GEOキャラ人気投票」にお願いがあるんですが、普段スポットをあびないキャラへの、思い入れのこもったハガキを紹



●PN／少佐　（神奈川県）
元気一杯・ひまわりの似合うチャムチャム。やっぱり夏といえば彼女ですよね（意味不明）。



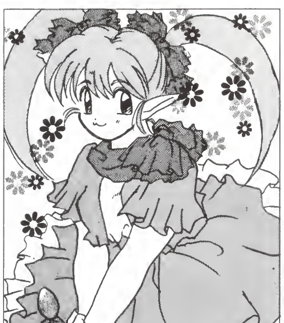
●PN／妙島浩文（三重県）
甘党オヤジ大集合ですね。挑発でダンゴを食べて体力回復だ！　なんちて…。



●PN／樋口ゆーた（沖縄県）
パピー…ドキドキしてます…。パピーって雌ですよねぇ…うらやましい！　私もナコルルに「お手」したい！



●PN／東 如月（京都府）　根強い人気のアテナ・初代バージョン。今号のプレゼントで何と！　秘蔵のアテナステッカーが！　送るしか！



●PN／桜桃梅李（神奈川県）
「パンチパンチ～」でおなじみのルーミちゃんEDアイドルバージョン。やっぱりルーミといえばスラリとした獣脚ッ！

クセになる4コマ

男ですから

リョウコの胸は前号の設定原画でみる限り、もう少し大きかった。またJETの時より大人っぽくなったようだ。色気とその刺激によるはなぢは、正比例の関係にあるか？



●城弥広己（広島県）

若さは懐疑的

人間を信じるとロクなことがない。期待して裏切られるとと、腹が立つ。でも人を信じないと生きていけない。生きていけないということは、死んでしまうことかもしれない。



●城弥広己（広島県）

介するとか…例えば「ビックベア・親父の部屋」みたいな感じで、(特に意味はないんですが編集部にビックベアの好きな方がいるようなので)ぜひとも、忘れられがちな少数のマイナーキャラのファンのためのスペースを作って欲しいのです。どうかお願いします。

●PN／松原マッドマン帝国(東京都)

編：そうですねぇーマイナーキャラのコーナーですか。個人的には非常に興味があるんですが、コーナー化できても「草薙クン推進委員会」や、「ナコルル軍団」に占領されてしまいそうで…(まだないっつーの)。ただし、ビッグベアのコーナーは、私の生きざまにかけて作る予定(嘘)。

とりあえず、人気投票のハガキがたくさんくれば実現も不可能ではないので、マイナーキャラの方もドシドシ投票してくださいね。(片)

開発者と対戦して勝ったら賞品を出して！

ぐおぉー！ 俺の考えた企画を聞いてほしい！ あんまりスゴイんで爆発！ 連射！ それはなんなのか？ というと、まず、ランダムに選ばれた読者がメーカーに行く。そして、メーカーの人とか開発者の人とゲームでバトル！ そして、見事に勝利した場合には、戦利品としてポスターやグッズなどを持って帰り、読者プレゼントにする(当然、本人も一コもらう)。負けてしまった場合には、残念賞として粗品をもらい、プレゼントにする。これなら勝っても負けても、すべての読者が得をするのでグーだ！ これはぜひとも実現してほしい。それじゃ。そして第一回は俺！ それじゃ。

●PN／ヘラマン太(神奈川県)

編：なんか自分だけに都合のいいような企画ですねぇ。しかも、ランダムで読者から挑戦者を選ぶといっておきながら、一番はじめは、自分と言い切ってしまっている。やっぱり挑戦者も抽選で決めるべきでしょう。やるかどうかは、メーカーさんに確認してからですが…。(片)

【お知らせ】

発刊号が発売されてから、ネオジオフリーク編集部には、裏技や隠しキャラのコマンドを教えて欲しいというような質問のお電話が殺到しています。

しかし、基本的に編集部でお応えするのは、読者の方の質問に電話でお応えするのは、雑誌に掲載した内容だけです。

その他の事柄についてはハガキで受けつけ、誌面で回答することになっていますので、ご了承ください。

なお、裏技等の最新情報をいち早く知りたいという方は、SNKでおこなっているテレフォンサービスで聞くのが早道です。

電話番号は東京が03-5275-6200、大阪は06-339-0110です。時間帯は午前が9時から12時まで、午後は13時から17時までです。ちなみに月曜日がお休みです。(片)



●PN／雪那ひかり(大阪府)　さわやかさんなビリー&ジミー兄弟。CD版はちびキャラモードが楽しくてオススメの逸品っスよ！



●PN／紅龍矢　(京都府)　とりあえず…ですか。ウワサの'95に向けて燃え燃えの京サマ。ポスターの京サマも燃え燃えっスぅー！

■メーカーへの要望

WHパーフェクトでは是非マキシマムのアンダーアーモンドショットを復活させて下さい。ジェットではとても寂しかったです。アンダーアーモンドのないマキシマムはおかずのないご飯のように寂しかったです。

●A・Mさん(岐阜県)

アンダーアーモンドそのものは、残念ながら復活しません。しかしご安心下さい。今回のマキシマムは飛び道具をキャッチして投げ返すという荒技を習得しました。

相手が飛び道具を撃ったときにABCボタンをタイミング良く押せば、烈光斬をキャッチ！ シャークナックルをキャッチ！ エーギルヘブリングをキャッチ！ できます。さらに、ヒーローゲージMAXで究極奥義を使うと、アーモンドショットファンが涙して喜ぶアクションが！ 是非お試し下さい。(ADK広報)

ハドソンさんに質問です。NEO・GEOCDで「ぱにっくボンバー」は発売しないのですか？ もししないのなら、理由をおしえてください。

●O・Mさん(兵庫県)

えー、今のところ発売する予定はありません。ただ一年後にどうなるかは分かりませんが、今のところはありません。理由になっていませんね(笑)　(ハドソン広報)

Q&A

『龍虎の拳』でボスキャラのMr.BIGとMr.カラテが使えるという噂を聞いたのですが、どうすれば使えるのでしょうか？

●PN／みのちん(埼玉県)

編：Mr.BIGと、Mr.カラテを使用したい場合は、対CPU戦でMr.カラテのステージまでいき、乱入すれば使えます。お友達と一緒の時などに、対戦で使うと盛り上がるでしょう。ちなみにMr.BIGのステージで乱入すると、Mr.BIGのみ使えるようになります。

Mr.BIGの必殺技は分かっている限りで2種類。クロスダイビングが↓↘→↗↑+A、ブラスターが、↓↘→+A。

またMr.カラテの方は、龍虎乱舞がないことを除けば、リョウ・サカザキの必殺技と同じです。

蛇足ながらMr.BIGは、ジャンプができません。(片)

ネオジオ用21ピンRGBケーブルって何ですか？ テレビに接続するとアーケードみたいにきれいに映るって本当ですか？ 我が家のテレビには接続する所がありませんでした。ケーブルの入手の仕方と、どこのメーカーのテレビなら接続できるか教えて下さい。ネオジオで遊んでいる人はみんな付けているのでしょうか？ きれいな画面でプレイしたいので教えて下さい。

●O・Aさん(茨城県)

編：まずケーブルについてですが、ネオジオ製品を扱っている大きめの店(茨城ならばトイザラスなどが大きいです)で入手できます(多分)。

次にテレビについてですが、私が把握している範囲ですとソニー社製のキララバッソの29型以上の製品ならば接続できるコネクターがあったと思います(またまた多分)。または、昔、発売されたパナソニックのMSXモニターや、シャープ社製のX68000専用モニターでも接続できたと記憶しています(これはかなり確実)。ただ、これら2つのモニターが現在残っている可能性は皆無に近いと思います。

ただ、無理にRGBにこだわらず、普及率の高くキレイなS端子テレビでプレイするのをお薦めします。(片)

例えば餓狼伝説3で、ROMカートリッジは266M。それでCD-ROMも266M…って、CD-ROMの音楽はCDからの生音で出してるのでは？ 音楽分の容量はどうなってんでしょーか？

●PN／K・H(福岡県)

編：おっしゃる通りです。餓狼伝説3についていえば、音楽も、CD版のみの『ちびっこシステム』も、CDの容量には含まれていません。

そもそもCDの容量は、カートリッジのようにメガ数で計ること自体できないのです。発売リストの注記にあるように、CDの容量は、あくまでも目安として、カートリッジのメガ数を発表しています。

今月のオーバースウェー攻撃

このコーナーでは、読者のみなさんから寄せられたネオジオの面白い遊び方や一風変わった遊び方を紹介していくぞ！　これからも募集するので、変わった遊び方を知ってる人はどんどん投稿してね!!

きみにもできる!! 超画期的な格ゲー対戦法

ぼくは友達とよくネオジオのコントローラーを逆さまにして、格闘ゲームをプレイしています。

右側にレバーがきて、左側には、左から順にDCBAとボタンが並ぶんです。

もちろんコマンドも逆になり、一瞬考えてからでないと必殺技が出ませんが、このやり方で対戦すると、これまでの強い弱いの関係は白紙に戻り、ゼロの状態からプレイすることができます。

最初は、横シューティングのディスプレイを縦置きにして面白がっていたのですが、その時、格闘ゲームの強い友達にハンデをつけようということで、逆さにしたコントローラーでプレイさせたのです。

今では、ぼくと数人の友達が家に集まって格闘ゲームをやる時は、このプレイの仕方が主流となっています。みなさんも暇な時にでも、ぜひ一度試してみてください。

ちなみに、一番盛り上がる逆さプレイは、徹夜明けの時です。

●PN／草薙っきょん（愛知県）

編：なーるほど、私も昔よく縦シューのディスプレイを横置きにして、その『かゆいところに手が届かない』風の操作感覚を楽しんだりしてましたが、コントローラーの逆さ置きはさすがに…。編集部でも早速トライしましたが、絶対的ともいえる強弱の関係は、変わりませんでした。（K）

必殺技に賭ける熱い闘い 餓狼伝説の通常技反則戦

ちまたでは今、餓狼伝説3が流行っているようですが、ぼくは幼なじみのSと、餓狼伝説の「必殺技しばり」のバトルに熱く燃えています。

最近のネオジオに比べて、異常に必殺技が出にくい初期の餓狼伝説。極論すれば必殺技が出れば勝ち、といっても過言ではないゲームです。それをあえて、通常技に封印して必殺技だけで闘うのです。

そこには男の美学があります。勝負は必殺技が3本決まれば終ります。なんていさぎよい勝負なんでしょう！

●PN／Y・G（埼玉県）

編：通常技なしですかぁ？　コマンドがうまく入らなくて、ただのPやK当たってしまったら、いったいどうなるのでしょう？（K）



●PN/JIMMY(兵庫県)　固定ファンに人気の高い、ダブルドラゴンのジミー兄貴。　やりこむと面白いゲームですよね。技がすぐ出るし。



●PN/藤 悦巳(千葉県)　キャピキャピでラブラブのルーミちゃんなのだぁー!　手前の子連れボクボクがイイ味出してます。イカス!



●PN/唐獅子牡丹(広島県)　あああっ!　山崎の顔に文字があぁっ!　もったいない…。　マッドマンお面造りたいですねぇ、精霊クンとか…。



●PN/夢々(埼玉県)
「最愛キャラ♡」ですか。いいっスよねぇ…き、斬られてみたい!

今月のコスプレ



チャムチャム 白チャム（東京都）

●今号でも紹介した5月5日のコスパより。めずらしい2Pチャムチャムのコスプレ。それで名前も白チャムさん♡

クセになる4コマ

地獄耳



●今西翔（東京都）

ポロッと落ちないのは、実はボレロ（？）と中でつながっているのかも。それとも、たんに胸が大きいからか？　もしかしたら、乳房の根元をひもでしばってあったりして。

待ち人来たる



●今西翔（東京都）

すると、ブレイクダンスをやる人は、みんな頭のてっぺんが○ゲているのか？　『フラッシュダンス』の主人公はハ○てなかったようだが…。関係ないけど。

ネオジオ解体新書

このコーナーでは、ネオジオの魅力を解析したおハガキを紹介しながら、その本質に徹底的に迫ってみたいと思います。
こちらもやはりみなさんのおたよりが頼り(?)なので、投稿をお待ちしてま〜す!!

●ネオジオの魅力、すなわちそれはキャラの魅力だ。他に何がある!
（PN／フレックスPM・東京都）

編：にゃは、いきなり核心をついたお言葉。そりゃね、それをいってしまえばそれまでなんですけどね。でもそれ以外にも何かありますよね。例えば、ん〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜っと、やっぱりキャラだけみたいですね。それじゃ次いきましょう。（奥）

●最近、ネオジオで登場するアクションというと格闘ばかりですが、私は昔のネオジオで発売されていた横スクロールタイプの、敵をガンガン殴り倒すアクションゲームに魅力を感じるのですが。私って変ですか?
（PN／愛ある女ファイター・宮城県）

編：いんや、なんも変ではない。普通に生まれた男ならばそれが当たり前の反応だ。何も心配すること…、エッ! 女の子のなの、それはちょっと……、変かな。アッ、いやっご免なさい!（奥）

●私は奥女中さんのファンです。お願いですから、一度でいいですから、本誌で顔を見せてください。顔が気に入ったら、また手紙を送ります、楽しみに待ってます♡
（PN／さすらいの女中ゲーマーー号・宮城県）

編：私も有名になったものだな〜フンフンフン（鼻高々&高笑い）。有名人は辛いってとこですかね。でもですね、前号の超編集後記でも書いた通り、私には彼女がいるのですよ。ウチの彼女、嫉妬深いのでちょっとでも変な行動をとったら、けっこうアブナイかも。くわばらくわばら（奥）。

●ネオジオに隠された魅力といえばただ一つ、餓狼シリーズや龍虎シリーズでおなじみ



●PN／竹村零（神奈川県）期待の「パーフェクト」ではフルネームで登場の良子ちゃん。半蔵のぬいぐるみもカワイイくて○



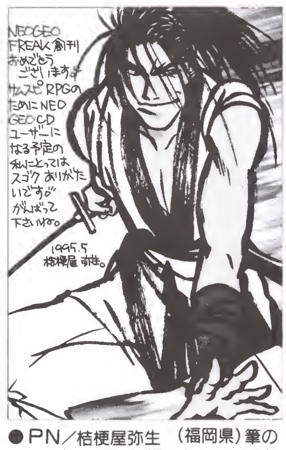
●PN／月城碧（岩手県）やけにニヒルなガル様! え? コマンド必殺技ですか…鋭いですね! マジで!



●PN／みずきさら（兵庫県）うーん…カッコイイっスねぇテリー兄貴。餓狼3はCD版もオマケいっぱいで面白いんですよ。



●PN／白玉寿（千葉県）■久しくて強くて美人のマリー。言う事ないっスー! やっぱり彼女には薔薇が似合いますよね。



●PN／桔梗屋弥生（福岡県）筆のカスレもナイスな覇王丸。RPGも期待大ですよね。ハード買うしか!



●PN／みやうち晶尚（大阪府）
ジョーの表紙&ポスターへの反響がすごいっス! 格好いいジョーのイラスト、もらっていいスか? ダメ?

キャラ♡レター

拝啓 ジャンヌ＝ダルク様
あなたの深い色をたたえた瞳、絹のような金色の髪、そしてしなやかそうなあの素敵な腰に、またお目にかかれる日がだんだん近づいてきました。そう思っただけで、私の胸は、期待と欲情とに激しく、狂おしく波打っています。
そう、あなたは、私の命であり、真理であり、情念であり、美であり、絶頂であり、すべてなのです。
そして「ジャンヌ…」と、その名前を呼ぶ時、私は甘美な、体の芯がうずくような衝動を覚えます。そしてこっそりと、あなたの写真に頬を寄せるのです。
もし、あなたの髪に触れることができたら、もしそのたおやかな腰に腕をまわすことができたら…、そして、あなたのちょっといじわるそうな、その唇に、キッスをすることがかなうなら…、私の体はきっとこなごなに砕け散ってしまうことでしょう。
あぁ、ジャンヌ。なんてきれいなんでしょう。切ないんでしょう。
かなわぬ想いとは知りながら、私のあなたのことを考えずにはいられません。あなたのことは、ひとときも忘れることは、ないのです。
またお手紙を書きます。
●PN嘆きのくぐつ（東京都）

編：こっこれはかなりきてるハガキですねぇ〜。本当に毎日こんなことをやっているんでしょうか? それならば、ちょっとお近づきにはなりたくありませんね（笑）。

彼は素敵なヤツだった。いや、今でも光っている。ギラギラと、まぶしいぐらいに。彼の名は「タムタム」、いかした聖戦士、ナイスな俺の心の兄貴だ。
俺が兄貴と出会ったのは、サムスピが登場してまもなく友人が兄貴を使ってプレイしているのを見たときだった。
モニターの中でシャカシャカと動きまわり、なんだか変な攻撃をひとしきり終えると叫ぶ。インパクトありすぎな衝撃の出会いだった。
それまでも対戦格闘ゲームをプレイしたことはあったが、感情移入なんてモノは二の次だった。が、しかし、兄貴を使うようになってからの俺は変わった。対戦中の俺は村の宝を奪い返すために起ちあがった勇者であり、時には敵を斬りきざむ孤独な戦士であった。自宅で兄貴と会いたいがためにネオジオハードも買った。
しかし、なんという運命のいたずら、真サムスピでは、プレイヤーセレクト画面に兄貴の姿はなかった! 俺は全国200万人のタムタムファンを代表して言いたい、サムスピRPGでは、兄貴を復活させて欲しい! しないと殺す。マジでCDも買わない! しまいには泣く! 本気だ!
●タムタムフリーク（茨城県）

編：なんだかなぁ…でも、タムタムはぜひ復活してほしいですよねぇ、ホントに（恭）

の“森気楼”さんのイラストです。一時期、マニュアルでマンガを載せていたことがありましたが、今でもそのマニュアルは大事に取っておいてあります。また、あの時のようなマンガを描いてもらえないでしょうか？ あの独特のマンガをまた読みたいのです。キャライラストやポスターだけじゃなく、マンガの方も描いてくれたら幸せなんですけど。復活を望む。
（PN／ビッケ・ザ・バイキング・千葉県）

編：俺も好きなんなんだよなあのマンガ、あのアメリカっぽい劇画調の絵が何ともいえないんだよな。ちなみにあの人の絵はNEO・GEOの発売当初から使われているんで、往年のネオジオファンである俺はよく知っているというわけ。また、あのマンガが復活するなら、俺が運動を起こしてやってもいいぜ！ うぉー燃えてきたぜ!!!!!　（奥）

▼投稿規定▲

前号に引き続いて、今号でも以下の募集をしていますので、しっかりチェックして投稿してね。

キャラクター人気投票！

まずは、ネオジオ・キャラの人気ナンバーワンを決める「NEO・GEOキャラ人気投票」だ。好きなネオジオ・キャラを3人選び、それぞれ1位から3位まで順位をつけてね。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈するぞ。
応募の締切りは8月5日。結果は9月10日発売のネオジオフリーク誌上で。

定例コーナーの募集!!

●メーカーへの要望：メーカーへの要望・意見・質問などを受けつけます。当然回答はメーカーの方に直接お願いしますので、ふるってお八ガキ送ってください。
●Q&A：日頃ネオジオに関することで疑問に思っていることを送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いを、目一杯ぶつけてください。なんでも可。あぶないのも可！
●イラスト：ハガキサイズなら、封筒に入れてのまとめ送りもOK。今号はカラーイラストコーナーを突然設けたりしたが、次号はどうか？ 投稿の数によるので、がんばって欲しい。ただし、安全性の高さからいえば、モノクロイラストかも。
締切りは発売日の1ヵ月前（7月10日発売の場合、6月10日）ですが、遅れても次号の対象になるので、気長にね。
●クセになる4コマ：原稿の大きさは縦150ミリ×横45ミリで、その比率なら拡大も可。ネオジオ・キャラの楽しい4コマをお待ちしてます。
●同人誌：こちらも特に締切りというものはありません。掲載を希望する同人誌と、そのタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、住所、代表者氏名、サークル名、緊急連絡用電話番号（誌面では掲載しません）を記入して送ってくればOK。掲載期限がある場合は、そちらも書いてください。
●今月のコスプレ：現状カラーではありませんが、投稿の数によっては、カラー化も可能。なるべく映りのよいものを送ってね！

テーマ別のおたよりも!!

●パンチ！ パンチ！：前半3Pは、ネオジオフリークへのご意見・ご要望などを受けつけます。長めのものもOKです。
●オーバースウェー攻撃：ネオジオの楽しい遊び方、変わった遊び方を募集します。
●ネオジオ解体新書：ネオジオの核心に迫るコメントを募集します。

新コーナーも募集中！

●募集コーナー：おともだち募集、文通、サークルメンバー募集、イベント参加募集などを掲載します。イラスト入りもOKです。
●売り買い交換コーナー：ネオジオ関連で、売りたいもの買いたいもの、また交換に出したいものなどの情報を掲載します。ただし実際の売買・交換には編集部は一切ノータッチです。

いずれも、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-13-2 ㈱芸文社 分室「NEO・GEO FREAK」編集部「各コーナー」係まで。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

西向くお侍



●ナコルルメインの真サムスピ（一応）オールキャラ本。ギャグ&シリアス／A5／オフ／52P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒901-01沖縄県那覇市小禄1・19・12マンションやちよ207石丸乃り子（発行：千葉爆笑クラブ）

われナベにとじブタ



●覇王丸×シャル夫婦とガル×ナコ夫婦がメインの真サムスピパラレル設定本第2弾！／A5／オフ／60P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒900沖縄県那覇市泊3・3・2 山内和美（発行：筋肉ねこ+フェーン現象）

NON-STOP



●K.O.F'94のオールキャラギャグ本。「うすっぺらでも愛はこもってます（笑）」／B5／コピー／32P／200円無記名小為替+190円切手+予備80円切手+宛名シール／〒193東京都八王子市泉町1289・7 柳原方 今西翔（発行：㈲B'）

HOLIDAY



●K.O.F'94のアテナ×ケンスウ健全本。2人への愛情満載の一冊／A5／オフ／20P／200円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒297千葉県茂原市東郷1732・4 橋塚友紀（発行：SURPASS）

THE QUEEN OF FIGHTERS



●ギャグオンリーのK.O.F'94、イギリスチーム中心本。オマケのコピー本付き／A5／オフ／52P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒277千葉県東葛飾郡沼南町高柳1563 金井千春（発行：Q=E）

WARMLY LOVERS



●ハンゾウ×リョウコとフウマ×ジャンヌのラブストーリーがメインのWH本。シール付／A5／オフ／52P／400円無記名小為替+240円切手／〒890鹿児島県鹿児島市上荒田町3・23Gビル20・301前田孝子

新作ソフト発売予定リスト　（'95年5月22日現在）

◆NEO・GEOCD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	6月2日	¥7,800(税別)
風雲黙示録　ー格闘創世ー	190M	格闘アクション	SNK	6月16日	¥8,800(税別)
得点王3　栄光への挑戦	158M	スポーツ	SNK	6月23日	¥7,800(税別)
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	7月発売予定	¥8,800(税別)
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	8月発売予定	未定
キング・オブ・アスリート(仮称)	未定	アクション	フェイス	8月発売予定	未定
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	9月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	9月発売予定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	9月発売予定	未定
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	10月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	10月～11月発売予定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定
神竜戦記	200M	格闘アクション	アステック21	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
オールスターバレー(仮称)	未定	スポーツ	魔法	未定	未定
天外魔境真伝	192M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	未定	RPG	ADK	未定	未定
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(仮称)	未定	RPG	SNK	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
バラエティー将棋(仮称)	未定	将棋	ADK	95年秋以降	未定
ラストオデッセイ	82M	ピンボール	モノリス	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
風雲黙示録　ー格闘創世ー	190M	格闘アクション	SNK	5月26日	¥29,800(税別)
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	6月30日	¥29,800(税別)
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	7月発売予定	未定
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	8月発売予定	未定

◆MVS(業務用)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	6月下旬予定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	8月下旬予定	未定
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	5月25日	¥68,000(税別)
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定

※容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示します。

CD/VTR CD/VTR CD/VTR CD/VTR CD/VTR

餓狼伝説3

6月21日発売
サイトロン
ビデオ：PCVP－11674
LD：PCLP－00556
¥4800（税込）

●新世界楽曲雑技団によるアレンジバージョンと、ゲームオリジナル声優陣総出演によるオリジナルドラマ"餓狼伝説3ストーリー"をBGMに、ゲーム攻略、珍プレイ、隠しキャラなど、「見たい」映像が詰め込まれた新しい形のゲームビデオが登場！



風雲黙示録／新世界楽曲雑技団

6月21日発売
サイトロン
PCCB－00181
¥1500（税込）

●SNKの新作格闘アクション「風雲黙示録」のゲームトラックが早くもCD化。ゲーム自体、今までのシリーズとは違うシステムを持っているが、楽曲の方もプログレッシブなものが大半を占め、これまた他シリーズとは違った雰囲気が楽しめる。



超人学園ゴウカイザー

6月21日発売
サイトロン
PCCB－00176
¥1500（税込）

●ファン待望の格闘アクション「超人学園ゴウカイザー」。そのサウンドトラックの登場である。オリジナル全曲、キャラクターボイス、S.E. まで完全網羅した本作では、熱くパワフルにボーカルアレンジされた「全開戦士ゴウカイザー」が必聴もの。



餓狼伝説3－ARRANGE SOUND TRAX 新世界楽曲雑技団

発売中
サイトロン
PCCB－00183
¥2500（税込）

●本作はネオジオCD版「餓狼伝説3」のアレンジサウンドトラックス。ライブ、リミックスとますます好調な新世界楽曲雑技団が、全キャラ＋αの17曲をフルアレンジ。新キャラクター"ブルー・マリー"役の生駒治美さんのボーカルアレンジも収録している。



NEO·GEO FREAK

次号（7月10日発売）予告

超人学園ゴウカイザー 対CPU徹底攻略＆大張先生の秘蔵設定原画公開

ワールドヒーローズパーフェクト 対戦攻略完全版＆未公開情報

最新情報 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95**
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

GEIBUN MOOKS No.143
NEO・GEO FREAK Vol. 2

1995年6月20日発行（毎月発売）
第1版第1刷・定価580円（本体563円）
発行人／中西吉永
編集人／勝俣篤
発行所／株式会社 芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部／株式会社 芸文社 分室
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
TEL03-5395-6314
FAX03-5395-6315

印刷製本／三晃印刷株式会社

編集長／勝俣篤
編集スタッフ／片桐誠 服部栄子 伊丹恭 浦川正博
広告営業部／砂山琢磨 印牧利昭 内野与幸 葛西紀子 占部啓介 小林幹尚梶敏也 織田倉啓 奥田雅弘 松島輝征 作花範男
デザイン／鳥貝なつみ 山田幸廣・山口勉（PRIMARY GRAPHICS） 根津修一 菅野誠一 早川知代子 北田晴美（APO DESIGN）
イラスト／前田孝子
攻略スタッフ／ジェイケイ DSP-たろりん ブラックハウリング MAR㋠ 奥女中秀麿 修羅騎士鷹 モリスケ G・ARM ウェッピン＝イレーヌ

現像所／サカタインクス株式会社

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超編集後記

●ただ今、私は死にの状態である。前号では1週間泊まり込んだと書いたが、今回はすでに倍の2週間はいるように思われる。まったく何でいつもこうなのだろうかと思ったが、考えるのをやめた。思い当たった原因が多すぎるのだ。ハァーと溜め息をついて一休み。さて仕事するかぁ。（片）

●東名ハイウェイバスに乗ったときのこと。途中休憩で降りたサービスエリアで私は一匹の黒い犬を見た。顔を近づけると犬は笑った…。何か予感がした。バスに戻ると、さっきの犬が私の座席で寝そべっていた。一体あれは何だったのだろう？ だけどやっぱり私はいぬがほしい！（服）

●徹夜明けの編集部にたちこめる紫煙を、ブラインド越しにもれる朝日が照らす。とろけそうな脳ミソにエアコンの作動音がうつろに響けば、気分は「ブレードランナー」…。

睡眠不足でブチ切れそうな頭の中を、今日もパンクロックが駆け巡る。チャーリーはサーフィンをしない。（恭）

●おこげをたらふく食べる夢をみた。大きなお釜にこびりついていた。つつましやかな味がした。香りはほのかに郷愁をさそう、グルービィな味だった。

陽射しが妙に目に痛い。ロココ調の建物がギラギラした朝日に真っ赤に染まる。エタニティー。（浦）

●このあいだ、久々にプルーストの『失われた時を求めて』を読もうとトライ。しかし結局のところ、友人からの電話にかこつけて、またしても挫折！ そういえば、あれを最後に読んだのは3年以上も前のこと。読み終えるのは、バアさんになってから？ 棺桶に入ってから…？（鳥）

●クロススウォードIIは前作と比べかなり親切な設計になっていて、ゲーム初心者でも気軽に楽しめる良作だ。

ちなみに、本来シューターの私は、今後シューティング続発にかなり期待している。（DSP―たろりん）

●2号目になり、みんな多少は慣れてくる…、と思っていたら、やっぱり甘かった。

同じようなミスは何度もするし、決めたことは忘れるし…、といっても一番ひどかったのは、この私。

徹夜続き、失敗続きの中で、前職のゆったりしたスケジュールだけが、しっかりとしっかりと頭に入っているのでした。（K）



基本戦法からボス攻略まで すべてを細かく大攻略!!

CROSSED SWORDS II

クロススウォードII

攻略／DSP-たろりん

勝ち抜くための基本戦法紹介

ガードして反撃

このゲームにおける基本的な事項で、しかも最も重要なテクニックだ。

攻撃を防御されると、攻撃側に大きなスキができてしまう。よって、相手の攻撃を防御してすかさず攻撃を繰り出すと必ずヒットさせることができるのだ。防御は相手の攻撃の動きを見て、上下どちらの防御が必要なのかを見極める必要がある。難しいが、マスターしたいテクニックだ。



相手の攻撃はしっかりとガードしなくてはならない



ガードしたあとは必ず攻撃する

逆に、こちらの攻撃をガードされてしまうと、大きなスキを作ってしまうことになる。この点は気をつけなければならない。やたらに攻撃を振り回してもガードされてしまうだけだぞ。

ちなみに、プレイヤーの攻撃では「斬り」（上斬り、右払い・左払い、斬り下ろし）が上段、「突き」（突き、特大突き）が下段攻撃となっている。

コンビネーション技を使う

攻撃がヒットしたときに攻撃ボタンを連打することにより、コンビネーション技が出せる。最高は4段攻撃までで、4段目がヒットすると相手を奥ラインに吹き飛ばす。もちろん4発すべてがヒットすれば相手に大ダメージを与えることができる。

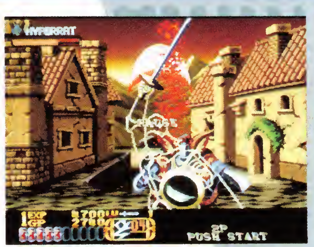


Aボタン連打で連続攻撃がでる

ここで、コンビネーションの2〜4発めをBと入力することにより、昇り斬りを出す事ができる。この昇り斬りは完全な連続攻撃にはなっていないのだが、通常のコンビネーションよりもダメージが大きい上に、相手のガードの上からでも体力を削ることができる。しかもガードされてもスキがまったく無いのだ。

実をいうとザコキャラの大半は、このコンビネーション昇り斬りを連続で出すだけでハメることができる。A・A・Bの3段コンビネーションを連発すると、相手をずっと

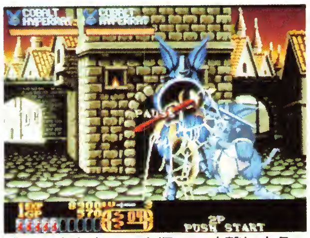
攻撃し続けることができるのだ。ザコキャラはこの技で倒していくと安全だ。（以下コンビネーションハメと表記する）



途中でBボタンを入れると特殊攻撃

ライン移動の瞬間を狙う

敵キャラは初め奥ラインにいて、そこから手前ラインに移動して攻撃してくるわけだが、このライン移動の終了直後はスキだらけ。そこに攻撃を仕掛けていこう。



跳んできたところを狙って攻撃しよう

ザコキャラならば、ここにコンビネーションハメを決めればまったく攻撃をされること無く倒すことができる。

魔法を効果的に使う

魔法の効果は絶大だ。ボスキャラなどの強敵と戦うときなどには惜しまず使っていきたい。

どの魔法も強力だが、序盤のお勧めはサンダーとシールド、後半はメテオがいいだろう。



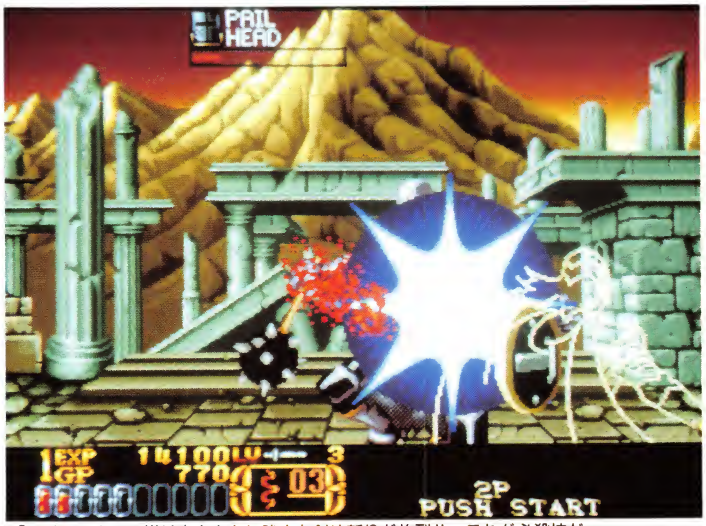
死ぬまでに魔法はすべて使っておこう

必殺技を使う

必殺技はいずれも出るのが遅いのだが、使いこなすと強力だ。

特にエドの「ソードブレイカー」は相手に防御されることが少ないうえに、威力が非常に高い。さらにヒットした相手を横に吹き飛ばすことができる。ライン移動直後の相手に当てるようにすると良い。

サカタ、ライザの必殺技は、威力は高いものの無理に使っていく必要はないだろう。使うならばエド同様に相手のライン移動直後を狙っていこう。



「エイサー！」の掛け声とともに強力な斜め斬りが炸裂!!　これが必殺技だ

敵ザコキャラ対処法

ガーダー

一番のザコ。一応上斬りと突きを使ってくる。

それぞれの攻撃の見分け方。上に振りかぶった場合には上段攻撃、横に構えたときには下段攻撃となっている。

攻撃スピードが遅いため、簡単にガードできるだろう。ただし一度食らってしまうと連続攻撃を仕掛けられてしまうことがある。落ち着いてガードすること。



ザコとはいえダメージを受けないためにはガードする

カエルウォーリアー

ジャンプ斬りが厄介だ。その中でも特に大ジャンプ斬りには注意。まずジャンプした瞬間に下段攻撃をして、その後上昇し、下降中に上段攻撃をしてくるのだ。こいつが身を沈めたらジャンプ攻撃の合図なので、まずは下段ガードをしておこう。

黄色いカエルウォーリアー（ガルドガマー）は自爆して破片で攻撃してくる。上段防御で防ごう。



このリバージェリーはジャンプ攻撃で落としてしまおう



こいつのジャンプ攻撃は下段ガードで防御する。そのあとに上段ガードだ

リバージェリー

青い空飛ぶクラゲ。垂直ジャンプ斬りが有効だ。

ある程度時間が経つと体内から触手を出してきて、電撃で攻撃してくる。無理に横移動して斬りに行かないようにしよう。

パイルヘッド

フレイルで攻撃してくるこいつの弱点は、防御が一切できないこと。しかも食らいポーズの時間が長いので、あっさりハメ殺すことができる。

具体的にはダッシュしながら斬るのを左右連続で往復するようにするといいだろう。なぜならば、へたに通常コンビネーションを4発当ててしまうと、奥ラインに飛んでいってしまうためだ。

メイジ

グリーン・ブルーはシックルで攻撃してくる。特に問題はないだろう。コンビネーションハメでOKだ。

スカーレットは防御が堅いため少々手を焼くことになる。防御されたら、相手の防御が解ける瞬間を狙って再び攻撃を仕掛けよう。

攻撃の見分け方は他の敵キャラクターと同様、上に振りかぶった時には上段攻撃、横に振りかぶったときには下段攻撃だ。

こいつらを倒すとマジック回復のアイテムが出るので、出現位置を覚えておけばその前に魔法を使って敵を倒すパターンを作ることができる。



パイルヘッドに対しては横斬りが非常に有効



スカーレットメイジはガードが堅い

デビルズアイ

1つ目のモンスターだが、ジャンプ斬りでOK。

リバージェリーと同じく、ある程度の時間が経つと攻撃を出して去っていく（自爆する？）ので、無理に攻撃を仕掛けに行かないようにしよう。



デビルズアイにはジャンプ斬りが有効

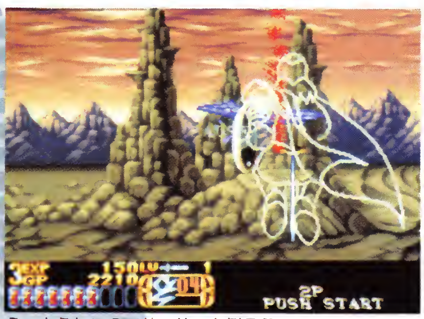
アシッドパピロン

ふわふわ浮遊している紫色の蛾。ジャンプ斬りで良いが、放っておくと鱗粉をばらまいて攻撃してくる。鱗粉は左右に揺れつつ落下してくるので、非常に防御しづらい。この鱗粉攻撃をされる前にさっさと倒してしまおう。

ナイト

一応コンビネーションハメが通用するのだが、完璧ではなく防御されてしまうこともある。もしガードをされてしまったら、いったんこちらも防御を固めて、相手の技をガードしてから反撃に移ろう。

手に持つハルバードは両手用の武器のため、攻撃のモーションがかなり大雑把だ。上段攻撃のときは頭の真上にハルバードを構え、下段のときには左に大きく振りかぶる。良く見ていれば上下段の判別が容易なので楽な相手といえる。



うっとうしいのでサッサと倒そう

ニンジャ

コンビネーションハメでいけるが、攻撃のスピードが鬼のように速いため、かなりの強敵。うまくライン移動の瞬間を狙ってハメるしかない。

ジャンプ攻撃や三角飛びもしてくる。しかしこれらは、上段ガードで容易に防ぐことができる。カエルウォーリアーのような下段→上段の攻撃を出すジャンプ攻撃もあるので、しっかりガードしよう。

もし一度攻撃を食らってしまったら、無理をせずA+Bの特殊技で緊急回避をすると良い。少し体力を消費してしまうが、連続的にダメージを食らうよりも遥かにましだ。

ナイト系は攻撃のときのモーションが非常にでかい



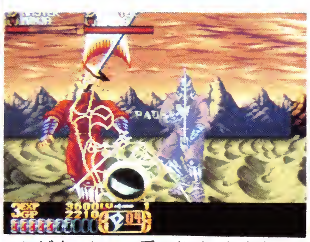
サムライ

ハメで良い。ニンジャ同様、攻撃スピードがとても速いため落ち着いて防御しよう。

ただし、まれにくる横切りには注意。相手が正面にいないからといって気を抜かないことが大切だ。

武器の日本刀は両手用武器なので攻撃モーションは大きく、見分けやすい。その素早さにさえ惑わされなければ大丈夫だ。一番簡単な倒し方はライン移動の瞬間を狙ってハメに持ち込むことなのだ。


サムライと戦うときはガードがとにかく大切だ


コンビネーション系でハメるしかない

各ステージ別ボス&ザコキャラ攻略!!

ACT1

町の外れの広場が舞台。ガーダー×3が2セット登場してくる。ここでガード、コンビネーションハメを練習しておこう。



面の最後にあのナウシズが登場する

BOSS ハイパーラット

ライン移動時にジャンプ攻撃を仕掛けてくることにさえ気を付ければ良い。確実に上段ガードをして反撃しよう。こいつはボスキャラ中、唯一ハメが有効なので、いとも簡単に倒すことができるだろう。



上段ガードをして反撃していれば勝てる相手だ

ACT2

町の中心部での戦い。コバルトハイパーラット、パイルヘッドとの戦いである。

コバルトハイパーラットは1面ボスのハイパーラットと変わる所はない。コンビネーションハメで問題ないだろう。パイルヘッドに対しては、1度攻撃をヒットさせれば勝ち。ダッシュ斬りや斬りで攻撃していこう。



魔法を使って戦うのも有効な戦法の1つだ

BOSS モビールラット

防御が堅いため、相手の技をガードしての反撃が基本戦法となる。

モビルラットのパンチは振りが遅いので、ガードすることは難しくないだろう。ガード後は素早く反撃しないと、その反撃をさらにガードされてしまうこともあるので迅速におこなうようにしたい。

ガードは容易というものの、モビルラットの攻撃のモーションはとても紛らわしい。腕の位置を良く見て、どちらの段の攻撃かを見分けることさえできれば勝ったも同然といえる。ただし、腹部から出してくる鉄球には十分注意。あまり正面にはいないようにしよう。

ACT3

闘技場周辺が戦場となる。初登場のカエルウォーリアーに気をつけたい。

まずはリバージェリーが出現。無理をせずに垂直ジャンプ斬りを繰り返していれば安全だ。その後に出て来るガーダー、パイルヘッドは問題ないはず。

パイルヘッドと交戦中、何やらカエルが大量に出てくるが、この内の一匹がボスのカエルウォーリアーに変身して襲ってくる。



カエルウォーリアーにはコンビネーションハメでOK

BOSS カエルウォーリアー

基本的にはザコキャラのカエルソルジャーと同様だが、ハメ技は通用しないため地道にガード後の反撃をこなしていこう。

こいつは剣を振りかぶった後に「溜め」を作ってから攻撃してくることがある。攻撃までの時間は遅いものの、これを食らってしまうと大ダメージとなってしまう。確実にガードしよう。

ジャンプ攻撃にはダッシュ斬りを決めておこう。ただし、下段→上段と来る大ジャンプ攻撃には注意。大ジャンプの折り際をダッシュで追いかけていって上段ガードをして反撃しよう。



ガードしたら即座に攻撃するようにしよう

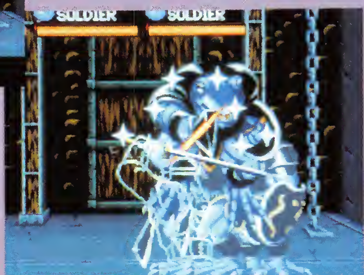
ACT4

闘技場内部での戦いとなる面。

最初に出てくるガーダーを軽くあしらうと、グリーンメイジが出現。メイジはマジック回復のアイテムを出すので、この前のACT3ボスで魔法を使って倒すパターンにしておくのも良いだろう。

その後、カエルウォーリアーとの戦いを経てボスと対決することになる。


メイジを倒してマジック回復アイテムを手に入れよう



カエルウォーリアーのジャンプ攻撃はしっかりとガードしよう

BOSS シャドウナイト

ボス戦の基本である「ガードして斬る」を実行するわけだが、特殊な攻撃が多いので注意せねばならない。

口からのファイアボール連射は確実にガードすること。また、体を回転させての連続斬りは途中でガードを解いてしまうとまずい。確実に全部ガードしてから反撃だ。

こちらが連続攻撃を仕掛けている最中に、突然姿を消してこちらの攻撃を無効化してしまうことがある。このときは一旦攻撃を止めて様子を見るようにしよう。

また、5面でメイジとの戦いがあることを考えて、ここで魔法を使っていく戦法も良い。



シャドウナイトの火炎攻撃はキチンとガードしよう

ACT5

舞台は変わって森の中となる。ガルドガマーがうっとうしい面だ。

まずはブルーメイジとの戦いがあり、その後デビルズアイが出現。ここも垂直ジャンプ斬りを繰り返して安全に対処しよう。

ガルドガマーは、一度に複数出現する。手前ラインにいるガマーとの交戦中に他のガマーが奥ラインで自爆することがあるため厄介だ。すぐダッシュで逃げた後に、上段ガードで自爆したガマーの破片をガードしよう。


ガルドガマーの自爆攻撃は上段ガードで防御しよう

BOSS スカーレットメイジ

ザコのブルーメイジと基本的に同様だが、特殊攻撃を数多く使ってくる。

宙に浮いての回転攻撃は多段攻撃になっている。あせらず確実に全部上段ガードしよう。その後に反撃だ。

手から放つ、魔法の電撃は強力。とても攻撃判定が広いのだ。不用意に正面にいかないようにしよう。

基本的な戦法としては、連続攻撃を狙っていく。ガードされたら、ガードを解いた瞬間に再び攻撃すると良く食らってくれる。また、ジャンプ攻撃も有効だ。

こいつを倒すとマジック回復アイテムを大量にばらまくため、倒すまでに魔法を使い切ってしまってもOKだ。


魔法の電撃はダメージが大きいのでくらわないようにしたい

ACT6



ステージの最初にこの面のボスが登場してくる

森の中の沼地。冒頭に変わった演出がある。あの女性は一体何をプレゼントしてくれるつもりだったのか、気になるところだ。

カエルウォーリアー、デビルズアイ、メイジとの戦いとなる。今まで通りの攻略で全く問題ないはずである。プレイヤーキャラのレベルや攻撃力も上がっているので、ザコ戦は楽であろう。

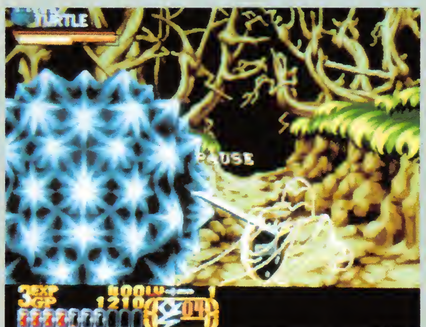
BOSS マッドタートル

攻撃スピードが遅いため、きちんとガードしてからの反撃をしていけば問題ないだろう。

奥ラインにいるときは絶対に正面にいかないように。甲羅で体当たりをしてくることがあるのだ。この攻撃はガードできないので絶対に注意すべし。

そして、こちらの攻撃をガードされたなら、ガードを解いた瞬間にジャンプ攻撃を当てにいくと、反撃しようとしてきたマッドタートルを逆に斬ることができる。タイミングを間違えなければ有効な攻撃法だ。

こいつの攻撃もモーションが紛らわしく、上下段の判別が難しい。それぞれの攻撃モーションの特徴を頭にたたき込んで置こう。


この体当たり攻撃はダッシュで避けるようにしたい

ACT7

荒涼とした砂漠。ここではハイナイト、アシッドパピロンなどと戦うことになる。

アシッドパピロンは一匹ならば問題ないが、2匹同時に出現したときは素早く倒さないと鱗粉をばらまかれてしまう。迅速にジャンプ攻撃を仕掛けていこう。

その後は初登場の強敵、マスターニンジャとの戦いが待ち受けている。かなりの強敵なので、ライン移動してきたところをハメで倒すという基本パターンを忠実に実行しよう。ハメを失敗したら一旦奥ラインに戻っていくまで逃げ回るというのも一つの手だ。


砂漠の神殿の前での戦い。確実にダメージを与えていきたい

BOSS トウリョウ

通常攻撃はザコキャラのニンジャたちと同じ。とても素早いため、確実にガードすることは難しい。もし一発食らってしまったら、食らった段のガードをしておこう。ニンジャ系は下→下あるいは上→上と攻撃してくることが多いためだ。あるいはA＋Bの特殊技で態勢を整えるようにするといいだろう。

ダッシュ攻撃は2回ヒットする技なので、確実に2回ガードしよう。注意していないと2発目を食らってしまうことが多い。

分身攻撃もトウリョウの特徴の一つ。3体の分身すべてに攻撃判定があるので、確実にガードをしよう。ただし、実体はどれか一体なので、ガード後確実に反撃ができるわけではない。

ちなみに登場時はザコのマスターニンジャを2匹従えている。こいつらは魔法を使用し、すぐに片付けてからボスと戦うようにしよう。

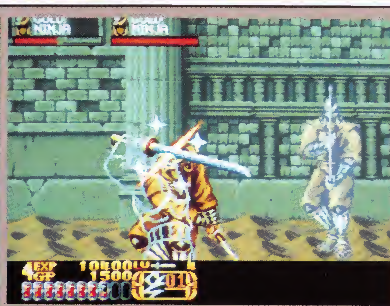
トウリョウの攻撃が当たったら、無理をせずにA＋Bの特殊攻撃で切り抜けよう



ACT8

神殿での戦い。ニンジャとガーダーとの戦いとなる。

どちらに対しても、コンビネーションハメで安全に対処していこう。ニンジャは積極的に攻撃をしてくる敵なので、ハメに失敗したら左右に距離を取って待っているとジャンプ攻撃をしてくることがある。それをガードして反撃すると良い。



とにかくガード後にコンビネーションを入れたい

BOSS ガルドナイト、スケルトンワーム

ガルドナイトは通常のナイト系の敵と対処法は同じ。ただし、攻撃を出すスピードが速い。このゲームの敵キャラは一度攻撃の構えをとると、こちらの攻撃を食らっても平気で攻撃をしてくるため、ガルドナイトにはライン移動の直後に攻撃するのはさけ、ガード後の反撃に専念しよう。

スケルトンワームはあまり強敵ではない。まずはひたすら連続攻撃を狙っていこう。ヒットしたらA・A・Bのコンビネーションを決め、もう一度攻撃を試みる。もしガードされたら一端ダッシュで左右に逃げるようにする。するとほぼ必ず口から弾を連射してくるのだ。上段ガードして反撃しよう。これを繰り返せば良い。



移動後ではなくガード後に反撃をするようにしたい

ACT9

氷の洞窟の中が舞台となる面だ。

この面でガーダー、パイルヘッド、カエルウォーリアー、ニンジャと戦うことになる。いずれも今まで通りの攻略で良い。つまらないミスを無くして確実に先に進めるようにしよう。


素早く攻撃し、先に進んでしまおう

BOSS マスターサムライ

サムライ初登場。とにかく攻撃スピードが速く、かなり苦戦することになるだろう。

このボスの特徴は、刀を構えてから移動して切りかかってくるダッシュ斬りと、笑い声を上げつつ仕掛けてくるコンビネーションだ。

ダッシュ斬りは良く見ていればガードは容易のはず。攻撃タイミングがずれるので惑わされないように。

笑い声を上げたら下段ガードの用意。移動しつつ下段→上段と斬り付けてくるので、しっかりガードして反撃してやろう。まれに上段斬りが来ないときもある。

このボスに限ったことではないのだが、ミストの魔法がかなり効果的。ミストで動きを止めたらそこをひたすら斬り付けてやるとかなりのダメージが期待できる。反撃も受けないので有効な戦法だ。

笑いながらの攻撃はまず下段ガードをしてから上段ガードに



ACT10

ACT9同様に氷の洞窟の中が舞台。ザコキャラはサムライとニンジャしか出現しない。

いずれの敵もハメに持ち込んでしまえば問題ない。うまくライン移動してくる瞬間を攻撃していこう。

特にこの辺りでもたもたしていると、2匹同時に手前ラインに出てこられて、同時に攻撃されてしまうことがある。2匹で来られてしまったら、一旦逃げて態勢を整えよう。



もたもたしていると攻撃を受けてしまう

BOSS アイスゴーレム

氷の巨人であるこいつの弱点は炎の魔法に弱いことだ。事前にショップでファイアーウォールの魔法を買っておくと非常に有効。かなりの大ダメージを与えることが可能なのだ。

各攻撃の対処法。口からの氷のブレスはガードすれば反撃可能だ。良く見て全弾ガードしよう。

両手を開いたら張り手攻撃(?)の合図。両手を正面で打ち合わせるような攻撃をしてくる。この攻撃はガードが不可能な上に食らってしまうと大ダメージなので、確実に回避したいところだ。ダッシュで避けるようにしよう。

何やらポーズをとったら連続攻撃の合図。左上段→右上段→左下段→右下段と素早くパンチを繰り出した後に張り手攻撃、というコンビネーションを出してくる。最初の4発をガードして、最後の1発の前にダッシュで逃げよう。

後は基本通りにガードして、反撃というのを繰り返せば良いだろう。

ファイヤーウォールを使うととにかく楽だ



ACT 11

城壁の上での戦い。ナウシズとの決戦は近い。

ガーダーとの戦いの後にスカーレットメイジと戦うことになる。いずれも今までと同じように対処していけば全く問題ないはず。落ち着いて戦おう。



スカーレットメイジごときに遅れをとるな

BOSS ザイン&ギメル

ナウシズの側近の2人の女戦士。

こいつらの特徴としては、手前ライン上を移動する際に低い体勢になる場合があるということだ。この間は攻撃を仕掛けることが不可能。移動地点に先回りして攻撃していきたい。

攻撃はパンチ。かなりの素早さである上にモーションが見切りにくい。ここを切り抜けてしまえば後は比較的楽なので、魔法は全部使い切ってしまうつもりで安全策をとろう。

実はとても楽なパターンがある。なんとギメル（赤いほう）にはコンビネーションハメが効いてしまうのだ。ここではどちらか一体を倒せばクリアとなるので、初めに攻撃してくるザインからは逃げ回り、ギメルが手前ラインにきたときに、魔法を使ってからすぐにハメに持ち込む。これでいとも簡単に倒してしまうことができるだろう。



赤いほうの敵、ギメルにコンビネーションハメが入る

ACT 12

ナウシズの居城に乗り込む。いよいよ最後の戦いだ。

まずは城壁の上での戦い。グリーンメイジとガルドナイトが出現。

城内に突入するとまずは通路でサムライと、次にテラスでシャドウナイトと剣を交えることになる。シャドウナイトはハメが効かない上に、ライン移動の瞬間を狙う戦法も通用しない。ガードして反撃のパターンで対応しよう。

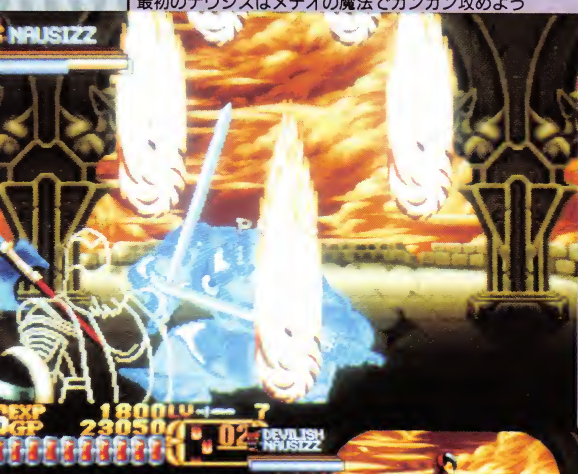
その後、大量のロウソクが並ぶ部屋へ進む。敵の後ろには、前作の敵キャラクターの肖像画も見える。カエルウォーリアー、ニンジャ、スケルトンワームが出現。

階段でマッドタートルと戦い、2度目のロウソク部屋でメイジと戦う。メイジはマジックのみで倒してしまって良いが、最後に出現するスカーレットメイジ×2だけはマジック回復を出さないので剣で倒そう。



後ろに飾ってある肖像画が非常に懐かしい気分にさせる

最初のナウシズはメテオの魔法でガンガン攻めよう



BOSS ナウシズ

復活したナウシズ。ダメージを与えていくことにより3段階に形態が変化する。

第1形態では、マジックミサイルと横斬りの2つの攻撃に注意が必要だ。マジックミサイルは防御不能なので、横に大きく避けるようにする。横斬りは下段ガードが必要。しかし逆に、ガードしてしまえば反撃するチャンスでもある。この第1形態が一番厄介なので、魔法でさっさと倒してしまうと良い。

第2形態はワーム形態。まず横に距離を取って、ナウシズが近付いてくるのを待つ。そして、近付いてきたところにダッシュ斬りを出し、攻撃を当てつつ反対側へ抜ける。丁度擦れ違いざまに攻撃するような格好となる。これを繰り返せば簡単に倒すことができるはずだ。

第3形態は確実な攻略法がある。第2形態と同じ様に横に距離を取って、ナウシズが近付いてくるのを待つ。ナウシズは横方向へ、一定距離移動して停止するというのを繰り返し、攻撃は停止している間にしか出してこないのだ。よってナウシズが近付いて来たなら、一旦停止した後、再び移動する瞬間を狙ってダッシュ斬りで擦れ違いつつ攻撃する。慣れてしまえばノーダメージで倒せる。

ここで攻撃魔法が残っていたならば全弾ブチ込んでやろう。感動のエンディングは目前だ。



最後の第3形態のときも横斬りが攻撃の要となる



ワーム形態のときは横斬りが非常に有効。確実に決めたい

DOUBLE DRAGON

ダブルドラゴン



今号はビリーを使って、ボスキャラ2人を含む全12キャラの対CPU攻略をおこなう。また、ただ相手を倒すだけでは飽き足りないという人のために"得点かせぎのコツ"も併せて紹介しよう。

攻略／DSP-たろりん

『ビリー』を使ってCPU戦徹底攻略だ!!

●基本戦法

ビリーは裂空破という無敵の返し技を持っているため、相手の攻撃を待って（誘って）裂空破で返す、という戦法が最も安全で確実。相手の攻撃を誘うには立ち弱攻撃を単発で出し続けているといい。するとCPUはあまり近づいてこない。そのまま待っていれば勝手に技を出してきてくれるのだ。

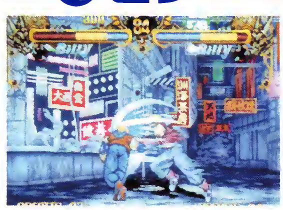
相手の技のスキが大きいときにはしゃがみ弱攻撃×2→しゃがみ中攻撃→キャンセル双襲牙の連続技を決めよう。また、一部のCPUには跳び込んでいってジャンプ強攻撃から前述の連続技を決めていくパターンも通用する。

CPUキャラに近づかれてしまったらしゃがみ特強→キャンセル弱双襲牙で追い払う。これはしゃがみ特強が決まると連続技になり相手の大ダメージを与えられるし、ガードされてもスキがなく相手を追い払うことができる。



対CPU攻略

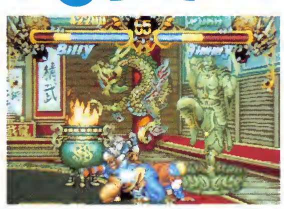
対ビリー



対CPU戦の基本的攻略として、立ち弱攻撃（パンチ）を単発でだし続けてCPUがなにか技を出してくるのを待つ、というものがある。こうしてCPUが出してきた技を返していくという戦法だ。

ビリーは龍尾旋、バックジャンプからの双襲牙、前ジャンプからの裂空破を出してくる。これらを裂空破で返していこう。

対ジミー



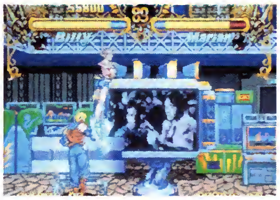
ビリー同様に、立ち弱パンチでバックジャンプからの双襲牙を待ち、裂空破で返していくようにするのが基本だ。もし近づかれてしまったらしゃがみ強攻撃キャンセル双襲



牙（弱）で追い払おう。

双龍転生で変身されてしまったらガードを固めるようにしよう。ほとんど必殺技しか使わなくなるのでガード後に反撃するようにしよう。

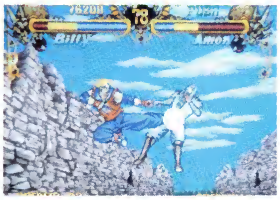
対マリアン



しゃがみ特強×2→アクセルブレイカーを待ち、裂空破で返そう。もちろん立ち弱パンチを出して待つ。

また、しゃがみ弱→しゃがみ強→ムーンドライブもよく使ってくるので、これもタイミングを合わせて裂空破で返してやろう。ただしマリアンのCHARGEがたまっている時は要注意。ムーンドライブSを使ってくるのだ。

対アモン



スタート時くらいの間合いでバックジャンプし、すぐに前方に2段ジャンプする。すると、アモンはこちらのジャンプを落とそうとして追いかけるようにジャンプしてくるので、その上からジャンプ強攻撃を当てる。これを繰り返すのが基本だ。まれに鷹爪拳を出してくるが、これもジャンプ強攻撃でカウンターを取ってやろう。

対チェンフー



立ち弱パンチで待つ。そしてバックジャンプからの飛翔脚を裂空破で返していこう。しかし、チェンフーには近づかれてしまうことが多く、接近戦を余儀なくされてしまうだろう。

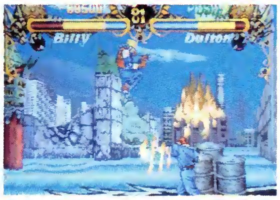
近づかれてしまったらしゃがみ特強→双襲牙で押し戻すとよい。この時、しゃがみガードできない黄龍脚に気をつけよう。

対アボボ



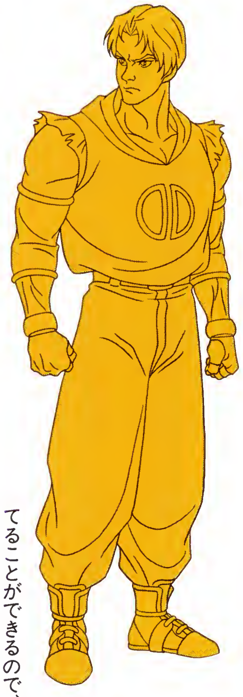
スタート時ほどの間合いで垂直ジャンプ→前方2段ジャンプをして裏回りを狙う。こうしてジャンプ強キックを出すとアボボはよく食らってくれる。ここからしゃがみ弱→しゃがみ中→双襲牙（吠龍撃破）の連続技をたたき込んでやろう。裏回りに失敗すると必ずといっていいほど投げられてしまうので、ジャンプする間合いには注意。

対ダルトン

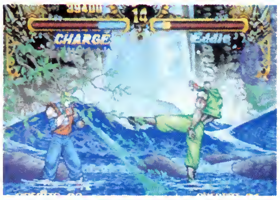


立ち弱パンチ単発でバックジャンプからの男の気合い弾を待ち、ここに2段ジャンプで跳び込んで連続技を狙おう。ジャンプ強→しゃがみ特強→双襲牙がよい。

近づかれたら立ちガードしよう。するとよく通常技（立ち特強が多い）×2→男のプライドを使ってくるので、裂空破でカウンターを取るか、ガード後に反撃しよう。



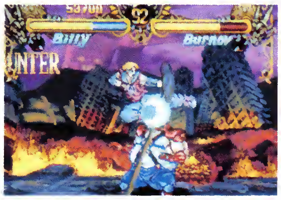
対エディ



立ち弱パンチでバックジャンプ→前ジャンプ→デンジャラスコンビネーションを誘い、ガード後に連続技をたたき込もう。しゃがみ弱×2→しゃがみ中→双襲牙がよい。

CPUエディの行動として通常技×2→レッグスラッシュ（スカイレッグスラッシュ）があるが、この空振りを見たら双襲牙で反撃できる。確実にモノにしよう

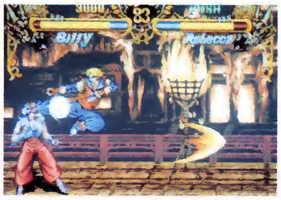
対ブルノフ



跳び込みに弱いため、ジャンプ攻撃で攻めていくとよい。正面からでもよいが、2段ジャンプで裏回りにするとさらにヒット確率がアップする。ここから連続技を決めるのを繰り返そう。

バックジャンプ×2からのキャノンボールは裂空破で返せばよい。ただしCHARGE時のヘビークラッシュは返せないのでガードだ。

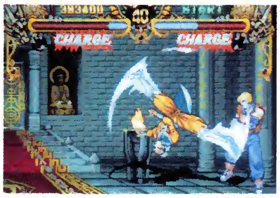
対レベッカ



立ち弱単発で紅刃拳を誘う。紅刃拳は見てから跳び込んでも硬直中にジャンプ攻撃を当てることができるので、連続技を決めてやろう。バックジャンプからの紅刃拳に対しても跳び込んでいくとよい。

近づかれてしまったらしゃがみ特強→双襲牙で追い払おう。その際、ダッシュ攻撃には十分注意すること。しゃがみ特強を抜けてくるぞ。

対デューク



画面端まで下がり、立ちガードで待つのが基本。

デュークの立ち特強（立ちガード）→しゃがみ中（しゃがみガード）→しゃがみ強を待ち、すべてガードして裂空破を決めるのだ。まれにラストのしゃがみ強を出さずに投げにくることがあるので投げ返そう。

垂直ジャンプからの虎爪乱掌舞はガード後に双襲牙。

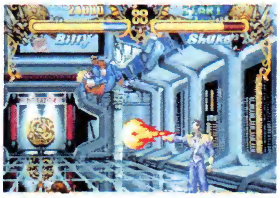
●得点稼ぎのコツ

このゲームでは連続技ボーナス、カウンターボーナスがある。このうちカウンターボーナスが重要。相手の技を誘って返す、というのを繰り返すだけで高得点だ。この時、ダメージの小さい技（立ち弱攻撃など）を当てるようにしてカウンターボーナスを取る回数を増やす、という稼ぎ方もできる。

また、ラウンドを落とさないようにすることも重要。ストレートで2本先取すると、2本目の体力&タイムボーナスが2倍になるのだ。2本目でパーフェクトを取るとそれだけで4万点だ。1本目でパーフェクトを取れなくてもわざと負けたりしないように。

ただし、2本目でパーフェクトを取れなかった場合は、わざと落として3本目でパーフェクトの2万点を狙う方が得点が高い。2本目はカウンターボーナスでの稼ぎに専念しよう。

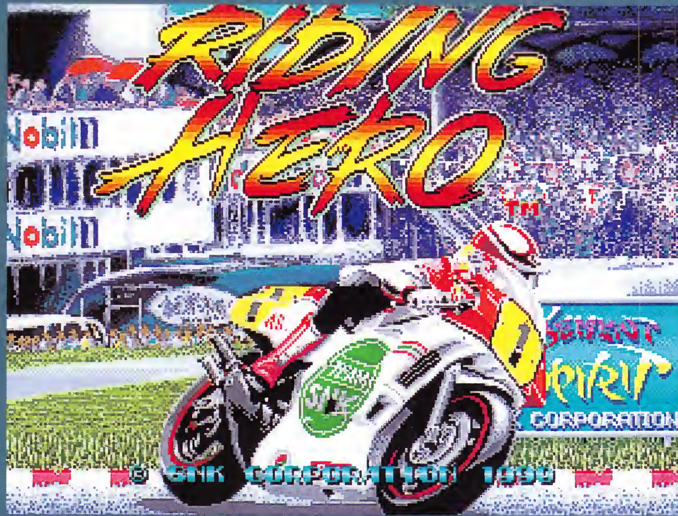
対シューコー



1本目はしゃがみ特強→弱双襲牙のみでOK。

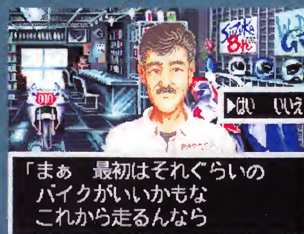
2本目は垂直ジャンプからの鳳凰を待つ。これを見たら垂直ジャンプでかわし、すぐに前方へ2段ジャンプ。シューコーは大抵着地と同時に朱雀を出すので、そこに連続技を決めよう。

「立ち特強→しゃがみ中→玄武」は立ち→しゃがみ→立ちガードなので覚えておこう。



なつかしのゲームが装い新たに再登場！ライディング・ヒーロー

多彩な画面とコマンドがRPG的味わいをかもし、鈴鹿を夢みる若きレーサーの姿をドラマティックに描く



やさしいオヤジさんに心安らぐ（8耐より）


出前持ちが笑える（8耐より）


爆音も本物そっくり


クラッシュは時の運


富士に浮世絵と情緒たっぷり

8時間耐久モードが今、熱い

このゲームには、8時間耐久モード、ワールドグランプリモードと2種類のモードがあるが、今回はストーリー仕立てで、RPG的な要素が盛り込まれている8時間耐久モードを中心に紹介しよう。

操作方法はいたってシンプル

操作は基本的に8方向レバーとA～Cまでの3ボタンで行う。

場面は合計8種類あるが、レース時とその他では操作方法が異なる。

レース時は、プレーヤーは8方向レバーを使って、バイク操作を行うが、その際、Aボタンがアクセル、Bボタンがブレーキ、Cボタンがターボの役目を果たす。

レース時以外では、8方向レバーがコマンドの選択、Aボタンがコマンドの決定、Bボタンがコマンドの解除、Cボタンが主人公の「所持金」「体力」の表示（ただし、会話画面においてのみ）となっている。

所持金・体力がレースの鍵

レースの成績には、ボタン操作の優劣だけではなく、主人公の「所持金」「体力」が大きく影響する。

「所持金」はバイクの購入、チューニングの資金となり、賭レースに勝つと増える。

「体力」は主人公の健康のバロメーター。レースを行うたびに減少し、通常はブルーだが、クラッシュの度合いでイエロー、レッドと変わり、最高速度が低下する。

全画面内容解説

①**マップ画面**：全体のマップが表示される。ここから各画面に移動する。点滅している場所が主人公の現在位置。

②**マンション画面**：主人公が暮らすマンションの画面。「寝る」「休む」で主人公の体力が回復。また、所持金がない場合、「寝る」で一定金額に戻る。

③**会話場面**：主人公が他の登場人物と会話する場面。「聞く」「話す」で相手から情報を得られる。

④**バイクショップ画面**：バイクの購入、チューニングを行う画面。「買う」で購入、「チューニング」でチューナップが可能。

⑤**ライダー選択画面**：峠でライダーを選択する。「YES」でレース開始。

⑥**レース画面**：選んだライダーと順位を競う。

⑦**ハンバーガーショップ画面**：ライダーたちから情報を得られる。ただ、夜間はあまり使用されていない。

⑧**病院画面**：体の回復を行う。「薬」「治療」で「体力」のゲージが回復。

＊「EXIT」で各画面からマップ画面に。


絶妙のコーナーリング

1つのゲームで2倍の楽しみ

純粋にレースだけを楽しみたいというかたにはワールドグランプリモードがうってつけ。日本をはじめとして、世界各国のサーキットが用意されている。その数は全部で10コースだが、どれも工夫がこらされていて、その場の臨場感が楽しめる。

8時間耐久ストーリー紹介

レーサーをめざす若者が父親と衝突、家を飛び出した。勘当同然の彼は、自分の夢をかなえるため、そのまま隣町で一人暮らしをはじめる。

そんな彼に手をさしのべたのはバイク屋のオヤジ。ある日連れていかれたのは、走り屋たちの賭レース場になっているS峠だった。

待ち受ける強豪ライダーたち相手に、いつしか腕をあげていく彼。マシンの性能も徐々に上がっていく。

そして、ついに憧れの鈴鹿に立つ。

コスプレダンスパーティー
コスパ in GOLD 3

1,000人を越える入場者で燃え上ったコスパ5.5

この5月5日、コスプレファン待望のダンスパーティー『コスパ』が、都内のディスコ「GOLD」で開催された。今回が3回目となるこのイベントは、遠く東北や関西地方からもコスプレイヤーが参加。

ダブドラのゲーム大会、ミニコンサート、ダンスタイム、そしてコスプレコンテストと、会場は千人を越える熱気で大いに盛り上がった!!



優勝したのは、らずる・東京都（ソフィア）



この日、一番ウケたコスプレイヤーは、この人かも…!





ばたき・東京都（左＝赤ナコ／いかか・神奈川県（右＝紫ナコ）



長蛇の列が



熱矢凜・埼玉県（不知火舞）





これが噂のコスプレダンスパーティー！『コスパ』はコスプレイヤーのメッカだ!!

5月5日、東京都港区のディスコ「GOLD」で、恒例のコスプレダンスパーティー『コスパ』が開催された。

コスパは、昨年秋の初回から数えて、今回が3回目。入場者数は、回を追うごとに増え続け、この日はついに千名を突破！　なんとも凄まじい勢いだ。都内はもちろんのこと、遠く東北や関西からの参加者もおり、今やコスパは、コスプレイヤーのメッカともいうべき存在である。

近頃の流れを反映してか、ほとんどのコスプレがゲームキャラ。しかも『コスプレといえば、ＮＥＯ・ＧＥＯキャラ』というくらい、人気の高いＮＥＯ・ＧＥＯということで、この日も、餓狼伝説3、真サムライスピリッツ、ＫＯＦ'94、超人学園ゴウカイザー、ダブルドラゴン、ギャラクシーファイトなど、ＮＥＯ・ＧＥＯキャラにトライしたコスプレイヤーはかなり多かった。

もちろんメインは、大張正己、ことぶきつかさを審査委員に迎えたコスプレコンテスト。投票により最終的に残った7人の中から男女各1名の優勝者を選ぶという趣向のものだったが、男性の方は該当者なし。女性の方は残念ながら(?)、闘神伝のキャラに挑戦した東京のらずるが優勝した。

また最近のレベルアップにともない、審査時間が予定をオーバーするなどのハプニングも。いずれにせよ、今後この手のコスプレコンテストは、ますます加熱するに違いない。

その他にもダブルドラゴンのゲーム大会、マジックショー、ミニコンサート、計5回のダンスタイムなどがあり、またコスパショップなどの即売コーナー、超人学園ゴウカイザーのアニメーションなど、内容も超盛りだくさん。

一般入場者やコスプレイヤーたち、はたまた取材にやってきたプレスも勢いにのまれた格好で、この日のＧＯＬＤは、まるごと熱く熱く燃え上がった。



西風殺陣紀・栃木県（望月双角）



東城澄・静岡県（ルーミ）



▶コスパ in GOLD3



『ダブドラ』のジミーも!



有名な美人双子姉妹・湯沢（左＝妹）と篁（右＝姉）は千葉県在住





憧れの大張先生を囲むシャイアのTAME（左）とカリンの水木魔子（右）



ステージ上の大張先生



3Fサロンは交流の場



投票上位のコスプレイヤーたち



ダブルドラゴンのゲーム大会で盛り上がる

NEO·GEO FREAK

ネオジオフリーク Bigプレゼント

❶クロススウォードII
～CDソフト(ADK)



3名

❷餓狼伝説3～オリジナルサウンドトラックCD
(サイトロン・アンド・アート)



3名

❸餓狼伝説3～アレンジサウンドトラックCD
(サイトロン・アンド・アート)



3名

❹ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
～ポスター(SNK)



5名

❺クロススウォードII
～ポスター(ADK)



20名

❻ギャラクシーファイト設定原画集
(サン電子)



5名

❼餓狼伝説～キンチャク(SNK)



12名

❽餓狼伝説3ぬいぐるみ
(SNK)



18名

❾サイコソルジャーステッカー(SNK)



10名

❿千葉麗子ちゃんサイン入り色紙



5名

勝負は時の運動会、なんちて

応募のきまり

ハガキにご希望のプレゼント番号(必ず何号かも明記)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご要望をご記入の上、応募券を貼付し左記宛先まで。〒112東京都文京区水道2-13-2-201(株)芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「2号プレゼント」係。

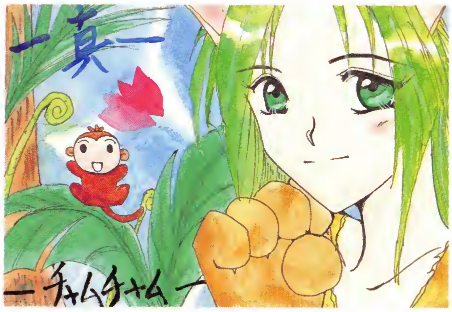
締切りは7月1日(消印有効)。発表は4号(8月10日発売号)誌上。

応募券

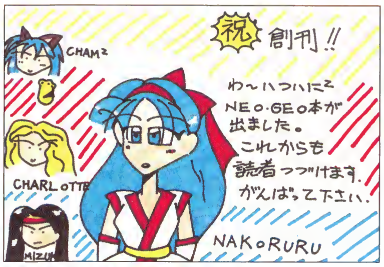
カラーイラストコーナー



●PN／鴻田杜明（埼玉県）
きれいな舞ちゃんにうっとし!!「3」になってマリーの登場により、ヒロイン転落か？　なんていうのも、イラストの数を見ると余計な心配のようですね！



●PN／未完なる（大阪府）
やけに大人っぽくてドキドキ♡のチャムチャム。うしろにいるパクパクもやけにうれしそう。頼む！　俺とかわってくれぇっ!!



●PN／青リンゴ（東京都）
ほのぼのサムライ女性陣が勢揃いですね。今度は紫ナコルルやリムルルも描いてくださいね！　マジっすぅー。



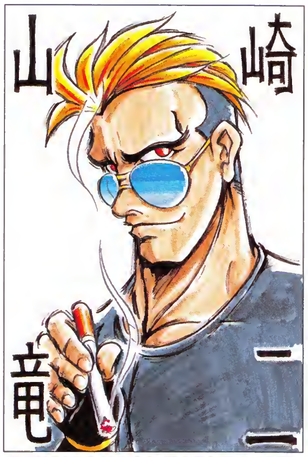
●PN／島津わか乃（沖縄県）
きれいの一語に尽きます。もしかしてオリジナルを越えたかもしれない!!



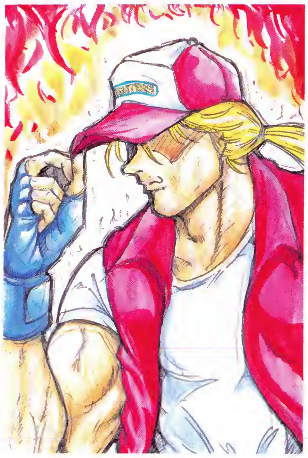
●PN／天草まもる（東京都）
人気沸騰中のルーミちゃんを筆頭に、可愛いディフォルメ調の女の子達ですね。
おもてに描いてあるジョーもカワイ(?)くて、お見せできないのが残念！



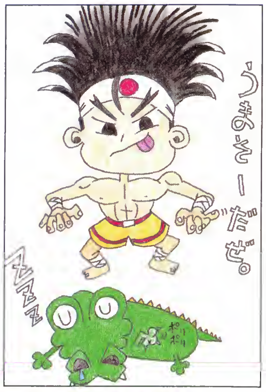
●PN／坂咲拓馬（長野県）　幻十郎と十兵衛のシブめコンビ、大迫力ッス！　なんでもRPGはコマンドで必殺技を出すとか…。期待特大ですよね！



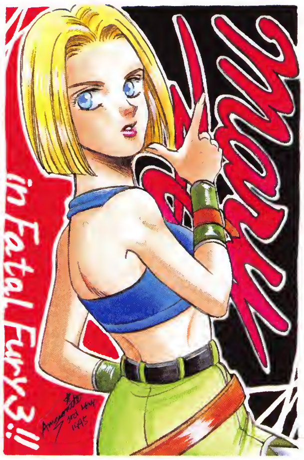
●PN／不良少年（東京都）
激シブ！　の山崎、強い男の魅力ってヤツですか！
プレイヤーとしても使用できることがわかって、蛇使いならぬ山崎使い急増ってカンジになりそうな予感。



●PN／K・M（福岡県）
怒りにふるえる「伝説の狼」
永久連続技のせいで一部では嫌われているようですが、いまだキャラ人気は高い！　やっぱ兄貴は格好イイ！



●PN／B・J（茨城県）
なんだか味のあるジョー・ヒガシ。ワニの寝込みを襲うとは、度胸満点！　さすがにパンツで町中を歩くだけのことはあるぜぃ！



●PN／アンモナイトS（東京都）
ばっきゅーん！　と、セクシーなマリー。彼女に関節技をかけてもらえるなら、腎臓を売ってもイイ！　なんちて。



●PN／ウズラのクルミ（茨城県）
「少しスネてみた」ですか（笑）なんかスッゲー可愛いっス、パピーが。このノリで牙神さん家のカエル君なんかも描いてほしいっス！

ADK NEO·GEO CD

ADK特製WHパーフェクト攻略豆本

ワールドヒーローズ スーパーテクニックコレクション

計画中!!

ワールドヒーローズパーフェクトの攻略本発行決定!
ゲームセンターに行けば全てがわかる特別豆本だ!
対戦を熱くする㊙情報満載!

プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!



エーディーケイNEO·GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	7月21日	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載

TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

ADKネオジオCD店頭イベント実施!!

NEO·GEO CD



CD版
7月21日発売
定価¥8,800(税別)
光れ奥義!!
WORLD HEROES PERFECT™
16英雄勢ぞろい!!
うなれ!究極奥義!
©SNK/ADK 1995

NEO·GEO FREAK VOL.2

風雲黙示録・ボスキャラ使用コマンド

SNK公認オフィシャル情報誌

芸文社

NEO·GEO FREAK

ネオジオフリーク

1995 VOL.2

1995年6月20日発行／発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)

580YEN (本体563yen)

芸文社

雑誌 63638—48

T1063638480582